COMMAND & CONQUER™
TEIL 3: OPERATION
TIBERIAN SUN™
Westwood STUDIOS
ELECTRONIC ARTS

WARNUNG FÜR DIE BESITZER VON PROJEKTIONS-FERNSEHGERÄTEN

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden.

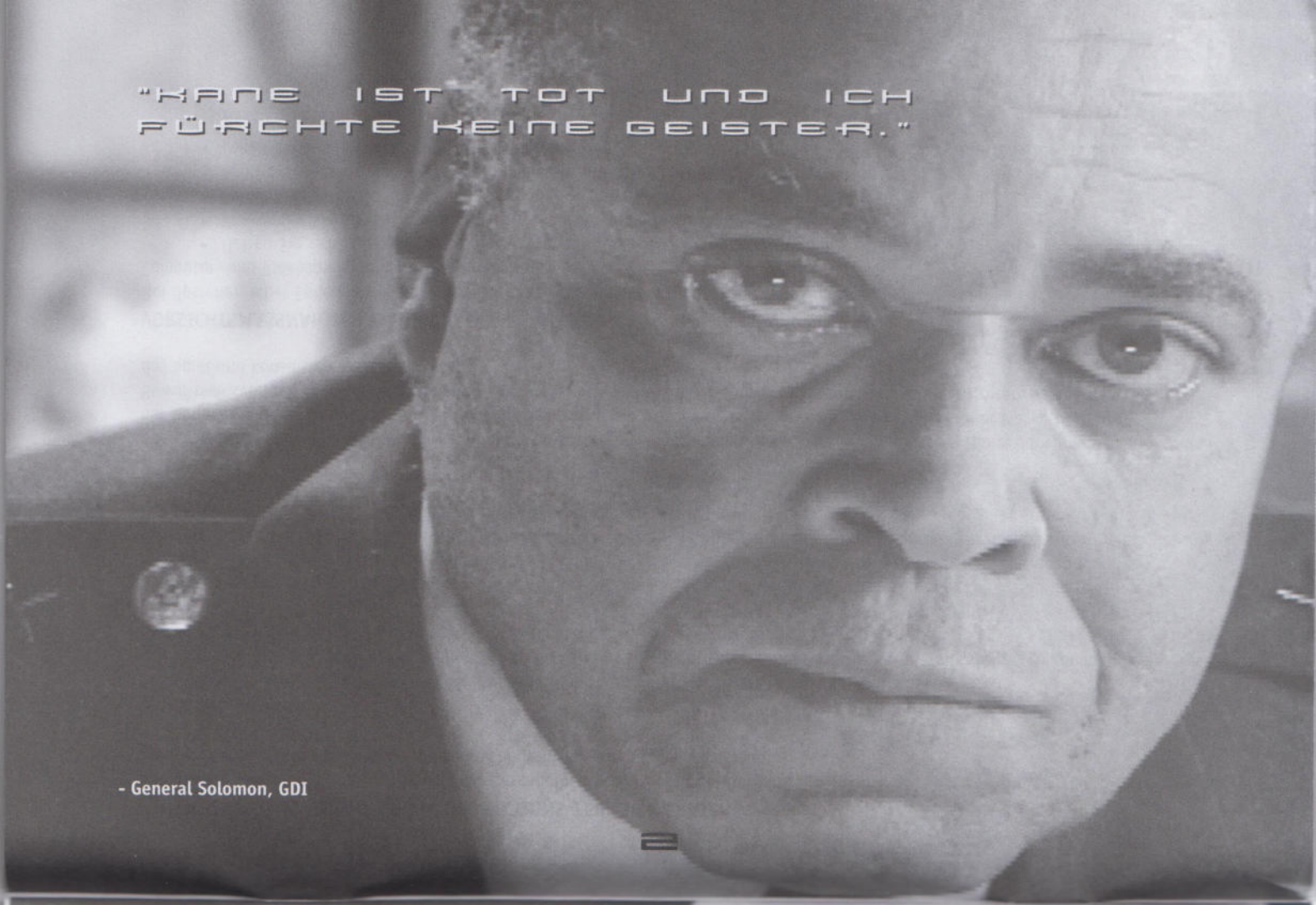
Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne daß hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muß.

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten ein.



- General Solomon, GDI

- Kane, NOD

>GLOBALE DEFENSIV-INITIATIVE
ABTEILUNG 85567
SERVER-KLASSIFIKATION ROT / KEINE MITTEILUNG
SATELLITENVERBINDUNG, RAUMSTATION PHILADELPHIA
GEGENWÄRTIGER KONFLIKT -- GDI GEGEN NOD
DATENVERARBEITUNG DURCH: EVA 9
EINGEGANGEN: 19. Januar 2030
CHIFFRIERTE DATEI: GENERAL JAMES SOLOMON
....GENERAL SOLOMON.....
....VERARBEITE ANGEFORDERTE DATEN.....
....BERECHNE KAMPFSZENARIEN.....
....RESSOURCENBESTIMMUNG.....
....BERECHNE CHANCEN FÜR SIEG/NIEDERLAGE.....
....ZU ERWARTENDE MENSCHLICHE VERLUSTE.....
....SIND AUF BEIDEN SEITEN ERHEBLICH.....
....SCHLUSSFOLGERUNGEN VERSCHLÜSSELT.....
.....
....ERWARTE WEITERE BEFEHLE.....
.....
....EVA.....

INHALT

BEWERTUNG DES KONFLIKTES ZWISCHEN DER GDI UND NOD ..6
DATALOG ZURÜCKLIEGENDER AUSEINANDERSETZUNGEN 6
DER KONFLIKT DES 20. JAHRHUNDERTS 6
DER KONFLIKT DES 21. JAHRHUNDERTS 6
DREI MILITÄRISCHE GRUPPIERUNGEN 7
KANES RÜCKKEHR 7
AUSWIRKUNGEN AUF DIE UMWELT 7
AUSWERTUNG DER GDI-EINHEITEN 8
AUSWERTUNG DER NOD-EINHEITEN 9
DAS 'VERGESSENE VOLK' - AUSWERTUNG 10
KANE – PERSÖNLICHKEITSPROFIL 10
EINHEITEN – KLASSIFIZIERTER GEHEIMDIENST-BERICHT 11
GDI-EINHEITEN - KLASSIFIZIERT 11
NOD-EINHEITEN - KLASSIFIZIERT 16
GDI-GEBÄUDE - KLASSIFIZIERT 21
NOD-GEBÄUDE - KLASSIFIZIERT 26
GDI- UND NOD-EINHEITEN 31
GDI- UND NOD-GEBÄUDE 32
WIE WIRD OPERATION TIBERIAN SUN GESPIELT? 33
DIENSTANTRITT 33
SPIELSTART 33
WÄHLEN SIE EINE SEITE: GDI ODER NOD 33
DER TITELBILDSCHIRM 33
NEUER FELDZUG 34
SCHWIERIGKEITSGRAD 34
MISSION LADEN 34
MULTIPLAYER 35
OPTIONEN 35
SPIEL BEENDEN 35
SPIELSTEUERUNG 35
SCROLLEN 36
BEFEHLIGUNG IHRER EINHEITEN 36
BILDUNG VON TRUPPENVERBÄNDEN 36
NEBELSCHLEIER 37
DAS SEITENMENÜ 37
ERRICHTUNG EINES STÜTZPUNKTES 37
BAUEN 38
ENERGIE 39
NORMALES ENERGIENIVEAU 39
NIEDRIGES ENERGIENIVEAU 39
ENERGIE-SCHALTFLÄCHE 39
BAU VON KASERNEN 40
GELD, TIBERIUM UND DIE ERNTE 40
TIBERIUM, SAMMLER, RAFFINERIE 40
ABLIEFERUNG DES TIBERIUMS 40
AUFBAU VON GEBÄUDEN (NUR GDI) 41
VERKAUF EINES GEBÄUDES 41
WEGPUNKTE 41
RADAR 43
EROBERUNG FEINDLICHER GEBÄUDE 43
EINTRETEN-SYMBOL 44
ZUSTAND VON EINHEITEN UND GEBÄUDEN 44
REPARATUR-EINHEITEN 44
OPTIONEN 45
STEUERUNG FÜR FORTGESCHRITTENE 47
MULTIPLAYER 52
MITWIRKENDE 53

BEWERTUNG DES KONFLIKTES ZWISCHEN DER GDI UND NOD

ZU DIESEM BERICHT

Dieser Bericht wurde auf Anweisung des Büros des Oberbefehlshabers der GDI, General James Solomon, am 19. Januar 2030 angefertigt.
Das Dokument beinhaltet zwei Aspekte: Zum einen die Sammlung und Aufbereitung der jüngsten Geheimdienstberichte einschließlich detaillierter Beschreibungen aller Einheiten, Gebäude, Fahrzeuge und Anhänger von Nod. Zweitens die Bewertung der Einheiten, Gebäude, Fahrzeuge und Truppen der GDI im direkten Vergleich mit entsprechenden Nod-Einheiten.
Lediglich Mitarbeiter der Sicherheitsstufe ROT oder höher erhalten Einsicht in dieses Dokument. Auf die Verletzung der Sicherheitsvorschriften steht nach dem Kriegsrecht die Todesstrafe.

DATALOG ZURÜCKLIEGENDER AUSEINANDER-SETZUNGEN

DER KONFLIKT DES 20. JAHRHUNDERTS

Der Konflikt zwischen der Globalen Defensiv-Initiative und der Bruderschaft von Nod entbrannte bereits Ende des 20. Jahrhunderts. Die GDI, heute die stärkste Militärorganisation der Erde, wurde vor 45 Jahren im Rahmen einer UN-Resolution gegründet.
Die vereinten Streitkräfte der GDI greifen zur Erhaltung des Weltfriedens auf modernste Waffentechnologien, eine harte Ausbildung und die Loyalität ihrer Offiziere zurück. Ziel der GDI ist das Ende aller bewaffneten Auseinandersetzungen auf dem Planeten Erde.
Gleichzeitig gewann die Bruderschaft von Nod unter der Führung des charismatischen Kane weltpolitische Bedeutung. Sie operiert primär in Ländern der Dritten Welt und ist dort für Unzufriedenheit, Unruhen und Kriege verantwortlich.
Kane versprach den Menschen eine neue Weltordnung und setzte seine Geldmittel aus der Forschung und dem Handel mit Tiberium geschickt für die Ausweitung der Macht von Nod ein. Aus wenigen unzuverlässigen Einheiten entwickelte sich eine skrupellose Armee, die heute sogar mit Atomwaffen ausgerüstet ist.

DER KONFLIKT DES 21. JAHRHUNDERTS

Nach der letzten Schlacht um die Vorherrschaft auf der Erde galt Kane als tot. Doch auch nachdem die Bruderschaft kapituliert hatte und die GDI als Sieger aus dem Konflikt hervorgegangen war, konnte Kanes Leiche nicht sichergestellt werden. (Führendes GDI-Personal war bereits damals der Meinung, daß dies fatale Folgen haben könnte.) Kanes Anhänger glaubten fortan, ihr Führer würde eines Tages zurückkehren.
In den Jahrzehnten nach seinem Verschwinden wurde Kane zum Mythos, vor allem in Gebieten ehemaliger Nod-Bastionen. Nach mehreren Untersuchungen durch die GDI schloß man die Akte und erklärte Kane offiziell für tot. Dies führte zur Aufspaltung der inzwischen ausgebürgerten Anhänger der Bruderschaft in verschiedene Splittergruppen.

DREI MILITÄRISCHE GRUPPIERUNGEN

Im derzeitigen angespannten politischen Umfeld überwacht die GDI aus ihrem Hauptquartier, der Philadelphia, einer Kommandozentrale im Orbit der Erde, alle Kampfhandlungen auf unserem Planeten.
Drei militärische Gruppierungen bestimmen die Entwicklungen auf der Erde:
GDI-EINHEITEN kämpfen weiterhin für die Durchsetzung der in der UN-Resolution 3115 formulierten Weltordnung.
DIE BRUDERSCHAFT VON NOD zerfiel nach dem Verlust ihres Führers, Kane, im letzten Tiberiumkrieg in mehrere Splittergruppen, deren Anführer wiederholt versuchten, die Bruderschaft unter ihrem Kommando zu vereinen. Dieses Vorhaben ist bis heute gescheitert. Die Kommandostrukturen der Bruderschaft machen die einzelnen Gruppierungen unberechenbar und ausgesprochen gefährlich.
DAS VERGESSENE VOLK, auch als Mutanten bezeichnet, ist durch das Eingreifen in die Auseinandersetzungen für die langsame Verschiebung des Mächtegleichgewichts verantwortlich. Die in Stämmen organisierten Mutanten, die Opfer der Tiberiumverseuchung, sind grausame Kämpfer. Da sie sowohl von der GDI als auch von der Bruderschaft verstoßen wurden, vertrauen die Mutanten, die als ausgesprochen gefährlich gelten, niemandem.

KANES RÜCKKEHR

In einer kürzlich veröffentlichten Verlautbarung wandte sich Kane direkt an führende GDI-Funktionäre. Nach aufwendigen Tests konnte die Echtheit der Nachricht bewiesen werden. Allerdings sind kleinere Abnormalien in dem Bildmaterial zu erkennen. Machen Sie also keinen Fehler - Kane ist zurück.
Wenige Tage nach diesem ersten Kontakt eröffnete Kane den Blitzkrieg. Er scheint nun mit erschreckender Macht und einer unbekannten Crew aus einer unterirdischen Basis zu operieren.
Aufgrund der unzureichenden Daten ist EVA nicht in der Lage, zu ermitteln, woher Nod seinen Nachschub, seine Flugzeuge, bzw. Einheiten und Technologien bezieht.

AUSWIRKUNGEN AUF DIE UMWELT

Auf der Erde gibt es vor allem in den gemäßigten tropischen und suptropischen Gebieten der Äquatorregion Tiberium. Tiberium wächst aus bisher unbekannten Gründen an den trockenen, eisbedeckten Polen wesentlich langsamer. Man unterscheidet blaues und grünes Tiberium. Nach der Ernte muß das Tiberium in einer Raffinerie verarbeitet werden.
Der Wachstumsprozeß des Tiberiums ist noch weitgehend unerforscht. Vermutlich entzieht das Tiberium dem Boden alle Nährstoffe, was zu dessen Zerstörung führt.
In den letzten Jahren hat sich das Tiberium jedoch unkontrolliert auch in den gemäßigten Breiten verbreitet und riesige Gebiete verwüstet. Berichten zufolge handelt es sich bei den Blattadern um eine Art mutierte Flora, die nahegelegene Gebäude sowie Einheiten und Fahrzeuge beschädigt bzw. zerstört.

Heftige Ionenstürme, deren direkter Zusammenhang mit Tiberiumvorkommen noch nicht gänzlich geklärt ist, suchen weiterhin die gemäßigten Tiberiumzonen heim.
Tiberium, zwar weitgehend unerforscht und unverstanden, bleibt zweifelsohne auch weiterhin die energiereichste Substanz der Erde. Das ursprünglich von Kane beherrschte Tiberium ist für den Aufstieg der Bruderschaft und die Stärkung ihrer ausgelaugten Streitkräfte verantwortlich.
Seit Jahren arbeiten Forschungszentren der GDI an der Entschlüsselung der Geheimnisse des Tiberiums. Bis heute allerdings nur mit mäßigem Erfolg. 1,5 Prozent der Verbindung konnten bisher nicht identifiziert werden. Sie enthalten Elemente unbekannten Ursprungs, die von standardisierten Klassifizierungsmerkmalen abweichen.
Im Glauben, die sauberste Energiequelle der Zukunft gefunden zu haben, investierten die Bruderschaft und die GDI Jahrzehnte in die Tiberiumforschung – aufbauend auf die Pionierarbeit des anerkannten GDI-Wissenschaftlers Dr. Ignatio Moebius. Ohne Tiberium hätten heute weder die GDI noch Nod die Mittel bzw. die Macht, ihre riesigen Armeen zu unterhalten.
In den letzten Jahren gewann man durch die Tiberiumforschung jedoch erschreckende Erkenntnisse. Tiberium galt zwar immer als lebensgefährdende Substanz, doch erst in der jüngsten Vergangenheit zeigten sich in der Bevölkerung Anzeichen genetischer Mutationen sowie zahlreiche Krankheiten, die auf den Einfluß des Tiberiums zurückzuführen sind.
Die überlebende Bevölkerung aus Mutanten, die sich selbst "Vergessenes Volk" nennt, ist in den Untergrund geflohen und fordert nun Vergeltung für ihre Lage, eine Forderung, der sie mit terroristischen Aktivitäten Nachdruck verleiht.
Die GDI hat kürzlich ihre Bemühungen zur Rettung der verseuchten Bevölkerungsteile verstärkt. Nod interessiert sich mehr für den Mißbrauch der Bevölkerung als Testpersonen für eine Vielzahl unbekannter Experimente. Die GDI rät in diesem Zusammenhang allen nicht infizierten Personen dringend davon ab, sich ungeschützt Tiberium auszusetzen.

AUSWERTUNG DER GDI-EINHEITEN

EVA hat eine gründliche Analyse der Stärken und Schwächen der GDI-Einheiten vorgenommen.
Die GDI überwacht die Erde seit Jahrzehnten über die Philadelphia, ihre Kommandozentrale im Orbit. Die GDI wird weltweit unterstützt und ist Nutznießer überlegener Technologien, modernster Waffen, wirtschaftlicher Ressourcen sowie der Rekrutierung konventioneller bewaffneter Streitkräfte.
GDI-Truppen sind ehrgeizig, arbeiten hart und zeichnen sich durch Kooperationsbereitschaft und Loyalität aus. Als Marines des 21. Jahrhunderts kämpfen sie für Frieden und Ehre – und nicht zuletzt für den Sieg und die endgültige Vernichtung der Bruderschaft von Nod. Die Streitkräfte der GDI sind ihren Bataillonsführern und dem Oberbefehlshaber der GDI-Streitkräfte, General Solomon, bedingungslos ergeben.

Der Karrieresoldat Solomon absolvierte die Militärakademie West Point als bester seines Jahrgangs. Heute überwacht er die globalen Operationen der GDI aus seiner Kommandozentrale, der Philadelphia. Solomon gilt als führende Persönlichkeit der Globalen Defensive und als erklärter Feind aller Kräfte, die den Frieden bedrohen, dessen Verteidigung er sich zum Ziel gesetzt hat.

General Solomons Feldzug gegen Kane steht unter dem Befehl von Commander Michael McNeil. Laut dem jährlichen medizinischen Bericht PSY89902 ist Commander McNeil bedingungslos loyal und ein durchtrainierter Athlet, der seine Aufgaben zielstrebig verfolgt. Der langjährige stellvertretende Kommandant Lt. Commander Chandra schrieb über McNeil in einem Bericht: "Für Mac ist das Leben nicht kompliziert. Er weiß genau, was er will und tut alles, um es zu bekommen. Und wie jeder gute GDI-Marine möchte er gewinnen.""

AUSWERTUNG DER NOD-EINHEITEN

EVA hat eine gründliche Analyse der Stärken und Schwächen der Nod-Einheiten unter Berücksichtigung jüngster GDI-Geheimdienstberichte vorgenommen.
Traditionell beruht die Stärke der Nod-Streitkräfte auf der Stärke ihres Führers. Die Soldaten der Bruderschaft beziehen ihre Befehle direkt von Kane und seinen skrupellosen Befehlshabern, dem kaltherzigen Commander Slavik und der listigen Propagandistin Oxanna.
Die Stärken der Nod-Einheiten sind zum einen ihr unbedingter Kampfeswille und ihre unglaubliche Kampfkraft, zum anderen die skrupellose Vorgehensweise und die fortschrittlichen, auf dem Einsatz von Tiberium basierenden Waffensysteme. Nod-Soldaten sind bereit, sich für ihren Führer und ihre Ziele zu opfern, da die (meist aus Renegaten aus Entwicklungsländern rekrutierten) Soldaten in der Regel nichts zu verlieren haben.
Die Bruderschaft von Nod ist konsequenterweise eine skrupellose Vereinigung, die gegen Verbündete und Feinde gleichermaßen brutal vorgeht. In ihrer langen Geschichte hat die Bruderschaft stets versucht, ihre Ziele durch den Einsatz von Gewalt und die Verbreitung von Schrecken zu erreichen. Für den GDI-Geheimdienst ist es schwierig, die häufigen Wechsel in den Kommandostrukturen von Nod nachzuvollziehen, da Verrat und Mord meist der Schlüssel für eine militärische Karriere zu sein scheinen.
Eine Ausnahme bildet hier lediglich der totalitäre Führungsstil Kanes. Nichts kann ihn und seine loyalen Gefolgsleute, Slavik und Oxanna, von ihrem Ziel, der Unterwerfung der GDI und der Weltherrschaft, abbringen.

DAS 'VERGESSENE VOLK' - AUSWERTUNG

Das Vergessene Volk, oder "Shiners", wie es wegen der Tiberiumkristalle, die auf den Körpern der Mutanten wachsen, auch genannt wird, ist die überlebende Urbevölkerung der gemäßigten Tiberiumzonen. Diese Tiberium-Stämme des Planeten sind gleichzeitig Untergrundkämpfer und unschuldige Opfer. Die einst produktiven Mitglieder der Gesellschaft leben heute als Nomaden und gelten als Aussätzige. Seit der irreversiblen Tiberium-Verseuchung ist das Vergessene Volk ein versteckt lebendes Wandervolk. Die Zahl der Mitglieder ist unbekannt, zumal sich deren Behausungen tief unter dem tiberiumverseuchten Boden befinden. Die leidenschaftlichen Krieger des Vergessenen Volkes sind in der Lage, die meisten Nod- und GDI-Einheiten zu vernichten. Anführer des Vergessenen Volkes ist ein ehrfurchtgebietender Krieger namens Tratos. Er ist seit vielen Jahren für sein Volk verantwortlich und verspricht ihm Anerkennung und eine neue Heimat.

Tratos suchen Visionen vom Untergang des Planeten und Träume von einem außerirdischen Armageddon heim. Er kannte als erster das Geheimnis des Vergessenen Volkes: nämlich, daß Kane nicht nur am Leben, sondern durch die Verwendung des Tacitus im Besitz beinahe uneingeschränkter Macht ist. Einst hatte das Vergessene Volk den Tacitus beschützt und untersucht, in der Hoffnung, dadurch die Tiberium-Mutation zu heilen. Schließlich gelang es Kane, Tratos zu täuschen, der ihm daraufhin den Tacitus auslieferte. Nun lebt Tratos im Wissen, seinen Planeten und die Menschheit verraten zu haben. Tratos umgibt sich mit einer Gruppe der besten Kämpfer des Vergessenen Volkes. Unter ihnen ist auch die schöne und leidenschaftliche Umagaan, die in besonderem Maße das Ansehen des alternden Anführers genießt. Die bemerkenswerte militärische Stärke Umagaans ist sowohl Nod- als auch GDI-Militärexperten bekannt. Die wunderschöne Mutantin Umagaan war ebenfalls dem Tiberium ausgesetzt und wird eines Tages kein menschliches Wesen mehr sein. Heute allerdings betonen die Tiberiumkristalle auf ihrem Gesicht lediglich ihre Schönheit.

KANE – PERSÖNLICHKEITSPROFIL

Der lange tot geglaubte Kane ist der charismatische Führer der Bruderschaft von Nod. Obwohl er mit seinem sarkastischen Lächeln und seinem kahlen Schädel wie ein 30jähriger wirkt, ist Kanes tatsächliches Alter unklar. Viele seiner Anhänger halten ihn für unsterblich.
Als Mythos herrscht Kane nahezu totalitär über seine Gefolgsleute. Kalt, skrupellos und leidenschaftlich ist der Nod-Führer ein düsterer Visionär des nächsten Jahrtausends. Mit Hilfe seiner überzeugenden antistaatlichen und antiwestlichen Rhetorik fordert Kane von den Nod-Armeen, seiner Ideologie und seinen militärischen Direktiven blind zu folgen. Mit terroristischen Methoden und Tiberiumwaffen hat Kane die verschiedenen Gruppierungen der Dritte Welt-Länder vereint. Anstatt sich zu verstecken, attackiert er nun im Kampf um die Weltherrschaft die konventionellen Streitkräfte der GDI.
Kane verläßt sich bei der Umsetzung seiner dunklen Pläne vollständig auf die Kraft des rätselhaften Minerals Tiberium. Dabei stört ihn auch nicht die Tatsache, daß das Tiberium den Großteil der Erdoberfläche und weite Teile der menschlichen Bevölkerung vernichtet hat.

EINHEITEN - KLASSIFIZIERTER GEHEIMDIENST-BERICHT
GDI-EINHEITEN - KLASSIFIZIERT

Leichte Infanterie:

Die leichte Infanterie ist die Hauptstütze der GDI- und der Nod-Streitkräfte. Bewaffnet mit einem M16 Mk II-Impulsgewehr verursacht die leichte Infanterie leichte Schäden an fast allen Zielen. Der eher langsame Infanterie-Bot ist in der Lage, verschiedene Geländeformen ohne Geschwindigkeitseinbußen zu überqueren. Dazu gehören auch Geländeformen oder Hindernisse, die für Fahrzeuge unüberwindbar sind oder diese beschädigen.

Grenadier:

Grenadiere bilden eine Unterabteilung der leichten Infanterie. Sie sind mit einem Langstrecken-Granatwerfer ausgerüstet. Anstelle herkömmlicher Granaten setzen Grenadiere allerdings aerodynamische Granaten mit längeren Reichweiten ein. Aufgrund der Flugeigenschaften des diskusähnlichen Sprengkörpers kann die Granate auch mehrmals auf dem Boden aufprallen, bevor sie das gewünschte Ziel erreicht.

Gleitjäger:

Als Lufteinheiten der GDI-Infanterie sind die Gleitjäger in der Lage, für die normale Infanterie unerreichbare Ziele zu attackieren. Bewaffnet mit Vulcankanonen können diese Einheiten zur Luftraumverteidigung oder bei Luft-Boden-Angriffen auf schlecht verteidigte Ziele eingesetzt werden.

Sanitäter:

Während eines Einsatzes ist der Sanitäter ausschließlich für die Evakuierung beschädigter Einheiten verantwortlich. Der auf sich gestellte Sanitäter heilt jeden verbündeten Soldaten in seiner Nähe. Sanitäter können jedoch auch gezielt zu bestimmten Soldaten geschickt werden.

Ingenieur:

Der Ingenieur ist zwar langsam und unbewaffnet, aber auf seine Weise ebenfalls eine zerstörerische Waffe. Da er als einzige Einheit in der Lage ist, feindliche Gebäude zu erobern, gilt der Einsatz von Ingenieuren unter vielen Befehlshabern als interessante taktische Variante. Die Einheit erfüllt verschiedene Aufgaben, die im folgenden näher erläutert werden. Bedenken Sie, daß der Ingenieur nach der Durchführung seines Auftrages nicht mehr einsatzfähig ist.

1. Eroberung feindlicher Gebäude: Der Ingenieur ist in der Lage, feindliche Gebäude zu erobern und in seine Gewalt zu bringen. Wählen Sie dazu zunächst die Ingenieur-Einheit und anschließend das zu erobernde Gebäude aus. Ein blauer "Erobern"-Mauszeiger zeigt Ihnen dabei an, ob dieses Gebäude von Ihrer Einheit erobert werden kann. Für die Eroberung eines Gebäudes ist jeweils ein Ingenieur erforderlich.
2. Reparatur beschädigter Gebäude: Der Ingenieur kann beschädigte Bauwerke wieder instandsetzen. Wählen Sie dazu zunächst die Ingenieur-Einheit und anschließend das zu reparierende Gebäude aus. Ein goldenes "Schraubenschlüssel"-Symbol zeigt Ihnen dabei an, ob das ausgewählte Gebäude repariert werden kann.
3. Brückeninstandsetzung: Die meisten Brücken verfügen über eine "Bauhütte" an einem oder beiden Brückenköpfen. Senden Sie einen Ingenieur in eine der Bauhütten, baut er fehlende Brückenteile wieder auf oder repariert beschädigte Brückenteile. Mit einem Linksklick auf die Bauhütte schicken Sie die ausgewählte Ingenieur-Einheit zur Brücke.

Ghoststalker:

Dieses Mitglied des Vergessenen Volkes ist mit C4-Ladungen und einem kleinen Sturmgewehr bewaffnet. Mit dieser Waffe kann er gleichzeitig mehrere Ziele durchschlagen. Die C4-Ladungen setzt der Ghoststalker zur Zerstörung von Gebäuden ein. Klicken Sie auf den Ghoststalker, sobald das C4-Symbol erscheint, um ihn zu einem Gebäude zu schicken. Wie alle Mutanten-Einheiten kann sich auch der Ghoststalker mit Tiberium selbst heilen.

Werwolf:

Der Werwolf ist ein kleiner, von einem Soldaten gesteuerter Panzerroboter. Der schnelle und wendige, nur leicht gepanzerte Roboter eignet sich vor allem für kleinere Scharmützel. Ein Verband aus mehreren Robotern kann größere Trupps feindlicher Infanterie problemlos in Schach halten.

Amphibien-BMT:

Der Bewaffnete Mannschafts-Transporter ist eine Einheit mit schwerer Panzerung. Er ermöglicht den Transport von bis zu fünf Infanterie-Einheiten. Der Amphibien-BMT der GDI ist dadurch für den Truppentransport zu Land oder zur See von großer Bedeutung. Um einen Amphibien-BMT zu beladen, wählen Sie zunächst die Infanterie-Einheiten aus, die Sie verladen möchten und markieren Sie anschließend den BMT. Nun erscheint ein blaues "Verladen"-Symbol. Nach einem Klick mit der linken Maustaste werden die gewählten Einheiten in den BMT verladen. Um die Einheiten am Zielort wieder zu entladen, wählen Sie den BMT aus und klicken Sie erneut mit der linken Maustaste, wenn das "Entladen"-Symbol erscheint. Bedenken Sie, daß ein Amphibien-BMT im Wasser nicht entladen werden kann.

Titan:

Der Titan ist die Allzweck-Angriffs- und Verteidigungseinheit der GDI. Mit einer Höhe von 25 Fuß und einer 120mm-Kanone ist der Titan eine effektive Waffe. Durch seine enorme Reichweite ist er besonders für Angriffe auf Stützpunkte geeignet, da er deren Verteidigungsanlagen aus sicherer Entfernung ausschalten kann.

Schwebepanzer:

Beim Schwebepanzer handelt es sich um einen Raketenwerfer für Mittel- und Langstreckenraketen, der auf einem Luftkissenfahrzeug montiert ist. Wie der BMT ist auch der Schwebepanzer seetauglich. Aufgrund der Luftkissen-Technik kann die Einheit auf beinahe allen Geländeformen eingesetzt werden und ist damit ein ideales (wenn auch etwas kostspieliges) Spähfahrzeug. Die Raketen des Schwebepanzers sind sowohl gegen Landziele als auch gegen Ziele in der Luft sehr effektiv.

Disruptor:

Jüngste Forschungen an Bord der Philadelphia haben zu einem Durchbruch im Bereich der Resonanzverstärkung geführt. Im Disruptor wird diese neue Technologie erstmals einsetzt. Alle von den Schallwellen des Disruptors erfaßten Einheiten oder Gebäude werden beschädigt – ob Freund oder Feind. Positionieren Sie den Disruptor also umsichtig, um nicht versehentlich Ihre eigenen Einheiten unter Beschuß zu nehmen.

Mammut-Mk. II:

Dieser Prototyp ist die derzeit stärkste Waffe der GDI. Der Mammut-Mk. II verfügt über eine großkalibrige Zwillingskanone und Boden-Luft-Raketen. Gegen die Zwillingskanone können die meisten feindlichen Einheiten nur wenige Sekunden bestehen, während das Raketensystem den Mammut-Mk. II vor Luftangriffen schützt. Der praktisch unzerstörbare Mammut-Mk. II wird derzeit intensiv getestet. Aufgrund einiger technischer Einschränkungen kann immer nur ein Mammut-Mk. II eingesetzt werden.

Mobile Sensoreinheit:

Die Mobile Sensoreinheit (MSE) ist ein Fahrzeug mit hochmodernen Sensoren, die selbst verborgene oder unterirdische Einheiten orten kann. Geortete Einheiten werden auf dem Radar und in der taktischen Ansicht angezeigt. Dadurch erhalten Sie alle für die Vernichtung der Einheiten notwendigen Informationen.

Orca-Jäger:

Die Hauptstütze der GDI-Luftwaffe, der Orca-Jäger, ist ein vielseitig einsetzbares leichtes Angriffsflugzeug. Der schnelle, nur leicht gepanzerte, Orca-Jäger ist mit zwei Raketenwerfern ausgerüstet und in der Lage, innerhalb weniger Sekunden nach Erhalt eines Einsatzbefehls, einen Raketenangriff auszuführen. Wie ein normales Flugzeug muß auch der Orca-Jäger auf einem Heliport seine Waffensysteme neu bestücken.

Orca-Bomber:

Der schwerere und besser gepanzerte Orca-Bomber überzeugt durch seine Feuerkraft. Er ist allerdings deutlich langsamer. Im Tiefflug klinkt er hochexplosive Bomben über dem Ziel aus und eignet sich damit ideal für den Beschuß von Verteidigungsanlagen zu Beginn eines Angriffs auf einen Stützpunkt.

Carryall:

Als größtes Modell der Orca-Reihe übernimmt dieses Transportflugzeug die schwierige Aufgabe, Einheiten zu evakuieren oder auf dem Schlachtfeld abzusetzen. Mit seiner Greifzange kann der Carryall beliebige Fahrzeuge aufnehmen.
Wählen Sie dazu zunächst den Carryall und anschließend die Einheit, die das Flugzeug aufnehmen soll, mit der linken Maustaste aus. Wenn Sie eine Einheit wieder absetzen wollen, wählen Sie den Carryall, nachdem er gelandet ist, und klicken Sie erneut mit der linken Maustaste, sobald das "Entladen"-Symbol erscheint.
Anmerkung: Sie können Einheiten auch direkt über einer Werkstatt oder einer Raffinerie absetzen.

Jagdspäher:

Der Jagdspäher ist eine pfeilschnelle Kampfdrohne, die auf zufällig ausgewählten Einheiten oder Gebäuden des Feindes landet. Anschließend zerstört der Jagdspäher sein Zielobjekt und sich selbst. Diese Einheit kann nicht gesteuert werden und sucht automatisch nach einem Ziel, sobald sie aktiviert wurde.

Sammler:

Da nur mit einem Sammler das Tiberium für die Weiterverarbeitung geerntet werden kann, ist dieser für den finanziellen Erfolg beider Seiten von größter Bedeutung. Der Sammler nimmt sofort die Arbeit auf, wenn sich ein Tiberiumfeld in seiner Nähe befindet. Sie können ihm jedoch auch einen neuen Einsatzort zuweisen, indem Sie zunächst den Sammler und anschließend ein Tiberiumfeld auswählen. Der Sammler umfährt gefährliches Gelände automatisch und informiert Sie, wenn er ein Gebiet aufgrund drohender Gefahr nicht befahren kann. Tiberium-Sammler fahren nicht in feindliches Gebiet, wenn Sie es nicht ausdrücklich befehlen.

Landungsschiff:

Landungsschiffe ermöglichen die Anlieferung von Nachschub und Verstärkungstruppen auf das Schlachtfeld. Die rechtzeitige Ankunft eines Landungsschiffs während eines Kampfes kann über Sieg und Niederlage entscheiden. Landungsschiffe stehen lediglich in einigen Einzelspieler-Missionen zur Verfügung und unterstehen nicht Ihrem direkten Befehl.

Kodiak:

Die Kodiak ist die mobile Kommandozentrale der GDI. Commander McNeil und sein Stab geben ihre Befehle aus der Kodiak, in dem sie von Schlacht zu Schlacht fahren. Normalerweise überwacht die Kodiak einen Kriegsschauplatz aus sicherer Entfernung, um die befehlshabenden Offiziere keiner direkten Gefahr auszusetzen. Unter bestimmten Umständen kann jedoch auch die Kodiak unter feindlichen Beschuß geraten. Sollte dies geschehen, schützen Sie sie um jeden Preis. Wenn die Kodiak zerstört wird, ist die Schlacht verloren.

Orca-Transporter:

Der Orca-Transporter, der nur in einigen Einzelspieler-Missionen zur Verfügung steht, kann bis zu fünf Infanterie-Einheiten transportieren. Das Be- und Entladen des Transporters entspricht den Ladevorgängen des BMT.

Mobiles Baufahrzeug:

Der Aufbau eines Stützpunktes erfolgt grundsätzlich mit einem Mobilen Baufahrzeug (MBF). Das MBF, das zu einem voll funktionsfähigen Bauhof umgewandelt werden kann, ist ein außerordentlich kostspieliges Fahrzeug, das sowohl von der GDI als auch von der Bruderschaft von Nod eingesetzt wird.
Um einen Bauhof zu errichten, wählen Sie zunächst das MBF aus und klicken Sie anschließend erneut darauf. Erscheint das "Nicht plazierbar"-Symbol, blockiert eine andere Einheit oder eine bestimmte Geländeform die Umwandlung des MBF in einen Bauhof. Entfernen Sie störende Fahrzeuge und Infanterie-Einheiten oder fahren Sie das MBF in freies Gelände (ohne Bäume oder Felsen), um den Bauhof zu errichten.

NOD-EINHEITEN - KLASSIFIZIERT

Leichte Infanterie:

Die leichten Infanterie-Bots sind die Hauptstütze der GDI- und Nod-Streitkräfte. Bewaffnet mit einem M16 Mk II-Impulsgewehr verursachen sie leichte Schäden an fast allen Zielen. Die eher langsame Infanterie ist in der Lage, verschiedene Geländeformen ohne Geschwindigkeitseinbußen zu überqueren. Dazu gehören auch Geländeformen oder Hindernisse, die für Fahrzeuge unüberwindbar sind oder diese beschädigen.

Cyborgs:

Die Cyborgs sind das Ergebnis von Experimenten bzw. der Kreuzung tiberiumverseuchter Menschen mit Robotern. Die Cyborgs sind schwer gepanzert und mit einem durchschlagskräftigen Impulsgewehr ausgerüstet.

Bazooka-Infanterie:

Die schweren Infanterie-Roboter von Nod sind mit einem Raketenwerfer ausgerüstet, der über der Schulter getragen wird. Die Bazooka-Infanterie ist gleichermaßen effektiv gegen Fahrzeuge, Gebäude, feindliche Infanterie und Flugzeuge. Aufgrund des Gewichtes des Raketenwerfers bewegt sich die Bazooka-Infanterie deutlich langsamer als Einheiten der leichten Infanterie. Allerdings sind sie deutlich besser gepanzert.

Ingenieur:

Der Ingenieur ist zwar langsam und unbewaffnet, aber auf seine Weise ebenfalls eine zerstörerische Waffe. Da er als einzige Einheit in der Lage ist, feindliche Gebäude zu erobern, gilt der Einsatz von Ingenieuren unter vielen Befehlshabern als interessante taktische Variante. Die Einheit erfüllt verschiedene Aufgaben, die im folgenden näher erläutert werden. Bedenken Sie, daß der Ingenieur nach der Durchführung seines Auftrages nicht mehr einsatzfähig ist.

1. Eroberung feindlicher Gebäude: Der Ingenieur ist in der Lage, feindliche Gebäude zu erobern und in seine Gewalt zu bringen. Wählen Sie dazu zunächst die Ingenieur-Einheit und anschließend das zu erobernde Gebäude aus. Ein blauer "Erobern"-Mauszeiger zeigt Ihnen dabei an, ob dieses Gebäude von Ihrer Einheit erobert werden kann. Für die Eroberung eines Gebäudes ist jeweils ein Ingenieur erforderlich.

2. Reparatur beschädigter Gebäude: Der Ingenieur kann beschädigte Bauwerke wieder instandsetzen. Wählen Sie dazu zunächst die Ingenieur-Einheit und anschließend das zu reparierende Gebäude aus. Ein goldenes "Schraubenschlüssel"-Symbol zeigt Ihnen dabei an, ob das ausgewählte Gebäude repariert werden kann.
3. Brückeninstandsetzung: Die meisten Brücken verfügen über eine "Bauhütte" an einem oder beiden Brückenköpfen. Senden Sie einen Ingenieur in eine der Bauhütten, baut er fehlende Brückenteile wieder auf oder repariert beschädigte Brückenteile. Mit einem Linksklick auf die Bauhütte schicken Sie die ausgewählte Ingenieur-Einheit zur Brücke.

Kommando-Cyborg:

Cyborgs, die sich in einer Schlacht bewährt haben, werden weiterentwickelt und in das Nod-Cyborg-Kommando aufgenommen. Die Feuerkraft eines Kommando-Cyborgs reicht aus, um einen Stützpunkt zu vernichten. Deshalb stellen Kommando-Cyborgs auf dem Schlachtfeld eine ernste Bedrohung dar. Bewaffnet mit Sturmgewehren und Flammenwerfern macht der Kommando-Cyborg kurzen Prozeß mit Fahrzeugen, Infanteristen und Gebäuden.

Wagenknacker:

Diese Mutanten-Einheit ist in der Lage, beliebige Fahrzeuge zu entführen. Wählen Sie zunächst den Wagenknacker und anschließend ein feindliches Fahrzeug, das Sie stehlen möchten. Nach einem Linksklick versucht der Wagenknacker, das ausgewählte Fahrzeug zu entführen. Gelingt ihm dies, bleibt er in der gestohlenen Einheit, bis diese zerstört wird. Erst dann springt er aus dem Wrack und wartet auf neue Befehle. Wie alle Mutanten-Einheiten kann sich auch der Wagenknacker mit Tiberium selbst heilen (außer er befindet sich noch im Inneren eines Fahrzeuges).

Untergrund-BMT:

Der Untergrund-BMT transportiert bis zu fünf Einheiten zum Einsatzort. Dabei kann der ansonsten unsichtbare BMT von Sensoreinheiten der GDI geortet werden. Unter Wasser und auf verschiedenen anderen Geländeformen ist der Untergrund-BMT nicht einsetzbar. Wenn Sie einen BMT beladen wollen, wählen Sie zunächst die Infanterie-Einheiten aus, die Sie verladen möchten und markieren Sie anschließend den BMT. Nun erscheint ein blaues "Verladen"-Symbol. Nach einem Klick mit der linken Maustaste werden die gewählten Einheiten in den BMT verladen. Um die Einheiten am Zielort wieder zu entladen, wählen Sie den BMT aus und klicken Sie erneut mit der linken Maustaste, wenn das "Entladen"-Symbol erscheint.

Nod-Mod:

Das vor allem als Spähfahrzeug eingesetzte Nod-Mod ist die schnellste Bodeneinheit von Nod. Obwohl es zugunsten der Geschwindigkeit weitgehend auf Panzerung verzichtet, verursacht auch das Nod-Mod vor der eigenen Zerstörung durchaus nennenswerte Schäden. Das Nod-Mod ist mit einem Zwillings-Raketenwerfer für Luft- und Bodenziele ausgerüstet.

Jagdspäher:

Der Jagdspäher ist eine pfeilschnelle Kampfdrohne, die auf zufällig ausgewählten Einheiten oder Gebäuden des Feindes landet. Anschließend zerstört der Jagdspäher sein Zielobjekt und sich selbst. Diese Einheit kann nicht gesteuert werden und sucht automatisch nach einem Ziel, sobald sie aktiviert wurde.

Tiberium-Abfallernter:

Mit diesem Fahrzeug erntet die Bruderschaft von Nod die für die Herstellung chemischer Raketen benötigte Tiberium-Abfälle. Der Abfallernter funktioniert wie der Sammler, allerdings mit zwei Unterschieden: Er erntet Tiberium-Abfälle und nicht Tiberium-Kristalle und liefert die Ladung in eine Tiberium-Abfallanlage anstatt in eine Raffinerie. Der geerntete und in der Tiberium-Abfallanlage aufbereitete Tiberium-Abfall kann anschließend für den Bau chemischer Raketen verwendet werden.

Maulwurf-Panzer:

Dieser leichte Kampfpanzer ist in der Lage, sich einzugraben, um sich so zu schützen. Er wird häufig als mobile Artillerieverteidigung eingesetzt. Im eingegrabenen Zustand bleiben lediglich der Geschützturm und ein kleiner Teil der Einheit über dem Boden.
Wenn Sie den Panzer eingraben wollen, wählen Sie diesen zunächst mit einem Linksklick aus. Bei einem weiteren Linksklick gräbt sich die Einheit in den Boden ein und kann nicht mehr bewegt werden. Wenn Sie die Einheit wieder bewegen möchten, klicken Sie sie erneut mit der linken Maustaste an. Nun kann der Panzer seine Position verändern.

Stealth-Panzer:

Die Neuheit auf dem Gebiet der verdeckten Kriegführung ist der Stealth-Panzer, ein leichter, für den Feind nicht sichtbarer, Tarnkappenpanzer. Während er feuert, kann der Panzer aufgrund des enormen Energiebedarfs des Stealth-Generators nicht getarnt werden. Lediglich Infanterie-Einheiten, entsprechende Verteidigungsanlagen eines Stützpunktes sowie die Mobilen Sensoreinheiten der GDI sind in der Lage, den Stealth-Panzer zu orten.

Artillerie:

Auf der Suche nach einem Weg, den Feind attackieren zu können, ohne direkte Vergeltungsmaßnahmen fürchten zu müssen, entwickelte Nod diese neuartige Langstrecken-Waffe. Aufgrund des Rückstoßes muß die Einheit befestigt werden, bevor sie das Feuer eröffnen kann. Einmal befestigt, ist die Artillerie bewegungsunfähig. Um die Einheit für den Einsatz vorzubereiten, wählen Sie sie an und klicken sie erneut mit der linken Maustaste an. Wenn Sie den Standort der Artillerie verlagern möchten, klicken Sie erneut mit der linken Maustaste auf die Einheit.

Harpyie:

Die Harpyie, die neueste Generation des Kampfhubschraubers, hat sich im Kampf gegen Infanterie und leicht gepanzerte Fahrzeuge hervorragend bewährt. Wie alle Lufteinheiten muß auch die Harpyie ihre Waffensysteme auf einem Heliport neu bestücken.

Mobile Werkstatt:

Diese Reparatur-Einheit kann beschädigte Fahrzeuge instandsetzen. Die Mobile Werkstatt verfügt über einen ausfahrbaren Greifarm, in dem alle für die Reparatur eines Fahrzeuges notwendigen Werkzeuge integriert sind. Befindet sich eine Mobile Werkstatt im Wachmodus, werden automatisch alle Fahrzeuge in der unmittelbaren Umgebung der Einheit repariert.

Sammler:

Da nur mit einem Sammler das Tiberium für die Weiterverarbeitung geerntet werden kann, ist dieser für den finanziellen Erfolg beider Seiten von größter Bedeutung. Der Sammler nimmt sofort die Arbeit auf, wenn sich ein Tiberiumfeld in seiner Nähe befindet. Sie können ihm jedoch auch einen neuen Einsatzort zuweisen, indem Sie zunächst den Sammler und anschließend ein Tiberiumfeld auswählen. Der Sammler umfährt gefährliches Gelände automatisch und informiert Sie, wenn er ein Gebiet aufgrund drohender Gefahr nicht befahren kann. Tiberium-Sammler fahren nicht in feindliches Gebiet, wenn Sie es nicht ausdrücklich befehlen.

Banshee:

Experimente mit sichergestellter Alien-Technologie haben Nod die Entwicklung einer neuen Generation von Kampfflugzeugen ermöglicht. Unter dem Decknamen "Banshee" entwickelte die Bruderschaft ein aerodynamisches Flugzeug, das mit seinen beiden Plasmakanonen feindliche Einheiten und Gebäude schwer beschädigt.

Mobiles Baufahrzeug:

Der Aufbau eines Stützpunktes erfolgt grundsätzlich mit einem Mobilen Baufahrzeug (MBF). Das MBF, das zu einem voll funktionsfähigen Bauhof umgewandelt werden kann, ist ein außerordentlich kostspieliges Fahrzeug, das sowohl von der GDI als auch von der Bruderschaft von Nod eingesetzt wird.
Um einen Bauhof zu errichten, wählen Sie zunächst das MBF aus und führen anschließend einen weiteren Linksklick darauf aus. Erscheint das "Nicht plazierbar"-Symbol, blockiert eine andere Einheit oder eine bestimmte Geländeform die Umwandlung des MBF in einen Bauhof. Entfernen Sie störende Fahrzeuge und Infanterie-Einheiten oder fahren Sie das MBF in freies Gelände (ohne Bäume oder Felsen), um den Bauhof zu errichten.

Teufelszunge:

Angst ist eine mächtige Waffe. Allein der Anblick dieses Alptraumes von einer Waffe verbreitet bei den GDI-Einheiten Angst und Schrecken. Die Teufelszunge, der sich selbst in härteste Böden eingraben kann, feuert einen zerstörerischen Feuerstrahl auf seine nichtsahnenden Opfer. Die Flamme ist besonders effektiv im Einsatz gegen Infanterie-Einheiten und Gebäude, da sie selbst Stahl zum Schmelzen bringt.

Montauk:

Die Montauk ist die mobile Kommandozentrale von Nod. Commander Slavik und sein Stab fahren damit von Schlacht zu Schlacht. Die Montauk, die sich in den Boden eingraben kann, dient der Überwachung eines Kriegsschauplatzes aus sicherer Entfernung, um den Befehlsstab nicht zu gefährden. Unter bestimmten Umstände kann jedoch auch die Montauk unter feindlichen Beschuß geraten. Sollte dies geschehen, muß sie um jeden Preis verteidigt werden.

GDI-GEBÄUDE - KLASSIFIZIERT

Bauhof:

Der Bauhof ist das Herz eines jeden Stützpunktes. Da er dem Spieler den Bau anderer Gebäude ermöglicht, ist seine Verteidigung für jeden erfolgreichen Befehlshaber oberstes Gebot. In einigen Missionen steht Ihnen zu Beginn ein MBF zur Verfügung, das Sie in einen Bauhof umwandeln können. In anderen Missionen finden Sie einen bereits funktionsbereiten Bauhof vor.

Kraftwerk:

Kraftwerke erzeugen die für den Betrieb aller Gebäude eines Stützpunktes erforderliche Energie. Sie sind deshalb für die Energieversorgung und für die Verteidigung zwingend notwendig. GDI-Kraftwerke können mit Hochleistungsturbinen aufgerüstet werden. Sie verfügen dazu über zwei Erweiterungstrakte für zusätzliche Turbinen. Jede weitere Hochleistungsturbine erhöht den Energieausstoß eines Kraftwerkes um 50% des Ausgangswertes eines Standardkraftwerks.

Kasernen:

In Kasernen werden Infanterie-Einheiten ausgebildet. Sie sind also eine Grundvoraussetzung für die Stützpunktverteidigung.

Tiberium-Raffinerie:

In einer Raffinerie wird geerntetes Tiberium verarbeitet und in Geld umgesetzt. Da die Speicherkapazität einer Raffinerie begrenzt ist, benötigen Sie für die Lagerung von Tiberium zusätzliche Silos. Wenn Ihre Raffinerie überlastet ist, verlieren Sie den Tiberium-Überschuß, wenn Sie nicht rechtzeitig Silos errichtet haben.

E.M.-Pulskanone:

Mit dem elektromagnetischen Energiestrahl der E.M.-Pulskanone können feindliche Fahrzeuge für einige Zeit außer Gefecht gesetzt werden. Jedes Fahrzeug im Einzugsbereich des elektromagnetischen Beschusses wird dabei ausgeschaltet.

Feuersturm-Generator:

Dieser Generator erzeugt ein starkes Kraftfeld. Nach der Fertigstellung des Generators muß ein Netz aus speziellen Sendern im Umkreis des zu verteidigenden Gebietes plaziert werden. Nach der Aktivierung der Sender entsteht ein undurchdringbares Kraftfeld. Da das Feuersturm-Abwehrsystem große Mengen an Energie benötigt, ist es immer nur kurze Zeit aktiviert, bevor es neu aufgeladen werden muß. Sie können das Kraftfeld jederzeit ein- und ausschalten.

Feuersturm-Wall:

In Verbindung mit dem Feuersturm-Generator bilden die Sender den Kern des Feuersturm-Abwehrsystems. Sie können als Verteidigungsring um den kompletten Stützpunkt oder an Schlüsselpositionen plaziert werden.

Funk- und Radarzentrale:

Mit Hilfe der Funk- und Radarzentrale können sich die befehlshabenden Offiziere einen Überblick über das Schlachtgeschehen bzw. über die Truppenbewegungen feindlicher und verbündeter Einheiten verschaffen. Dazu muß die Radarzentrale allerdings permanent mit Energie versorgt werden.

Ionenwerfer-Uplink:

Hierbei handelt es sich um eine Erweiterung der Kommunikationszentrale, mit deren Hilfe Sie die Zielerfassung des orbitalen Ionenwerfers der GDI steuern. Ohne diese Erweiterung kann der Ionenwerfer nicht eingesetzt werden.

Jagdspäher-Bodenstation:

Diese Erweiterung der Kommunikationszentrale ermöglicht die Kommunikation mit einem Jagdspäher. Sie ist für den Bau von Jagdspähern erforderlich.

Turbinen:

Sie können jedes Kraftwerk mit maximal zwei zusätzlichen Hochleistungsturbinen aufrüsten, um den Energieausstoß des Kraftwerks zu erhöhen. Die Leistung einer Hochleistungsturbine bleibt zwar hinter dem Energieausstoß eines neuen Kraftwerks zurück, allerdings sind die Produktionskosten deutlich niedriger.

Tiberium-Silo:

In Tiberium-Silos speichern Sie überschüssiges Tiberium, wenn die Speicherkapazität Ihrer Raffinerie ausgeschöpft ist. Stehen in diesem Fall keine Silos zur Verfügung, geht das überschüssige Tiberium verloren.

Waffenfabrik:

In der Waffenfabrik werden neue Fahrzeuge gefertigt. Für den Bau von High-Tech-Fahrzeugen benötigen Sie allerdings zusätzliche Gebäude.

Basisturm:

Der nach dem Baukastensystem konstruierte Basisturm ist das Zentrum der GDI-Stützpunktverteidigung. Er kann als Einzelgebäude oder als Teil einer Befestigungsmauer errichtet und mit einem der folgenden Waffensysteme bestückt werden: mit einer Vulcankanone, einem RBG-Werfer oder mit Luftabwehr-Raketen.

Vulcankanone:

Die Vulcankanone ist ein 50mm-Zwillingsgeschütz mit hoher Schußfolge. Die hauptsächlich für den Einsatz gegen Infanterie-Einheiten entwickelte Waffe kann auch (wenn auch weniger effektiv) gegen Fahrzeuge eingesetzt werden.

RBG-Werfer:

RBG-Werfer feuern raketenbetriebene Granaten auf feindliche Ziele. Der ursprünglich für den Beschuß von Fahrzeugen entwickelte RGB-Werfer kann auch gegen Infanterie-Einheiten eingesetzt werden. Die Granaten beschädigen auch Einheiten in unmittelbarer Nähe des Zielobjektes.

Luftabwehr-Raketen:

Luftabwehr-Raketen, Kern der GDI-Luftabwehr, können lediglich gegen fliegende Einheiten eingesetzt werden.

Heliport:

Der Heliport ermöglicht den Bau und die Wartung von Orca-Jägern, -Bombern und Carryalls. Ohne diese Einrichtung ist der Bau bzw. die Reparatur beschädigter Flugzeuge nicht möglich.

Technologiezentrum:

In Technologiezentren entwickelt die GDI High-Tech-Waffen. Aus diesem Grund ist ein Technologiezentrum Grundvoraussetzung für den Bau bestimmter High-Tech-Gebäude und -Einheiten.

Kommunikationszentrale:

Über Kommunikationszentralen erfolgt die Kommunikation zwischen der Einsatzleitung und den verschiedenen Einheiten und Gebäuden. Kommunikationszentralen können mit einem Ionenwerfer-Uplink bzw. einer Jagdspäher-Bodenstation bestückt werden.

Werkstatt:

Die Werkstatt dient der Reparatur von Fahrzeugen oder Flugzeugen. Ein Fahrzeug oder Flugzeug, das die Werkstatt erreicht, wird automatisch vollständig instandgesetzt (sofern Sie über die nötigen Geldmittel verfügen). Wenn Sie mehrere Fahrzeuge reparieren möchten, wählen Sie zunächst die entsprechenden Einheiten und anschließend die Werkstatt aus.

Mauern:

Wesentlich stabiler als Sandsäcke sind Mauern aus schweren Betonplatten, die sowohl feindliche Infanterie-Einheiten als auch gegnerische Fahrzeuge aufhalten. Nur bestimmte Einheiten sind in der Lage, Betonmauern mit ihren Waffen zu durchschießen.

Automatisches Tor:

Mit einem automatischen Tor schützen Sie Ihren Stützpunkt vor feindlichen Einheiten und der Ausbreitung von Tiberium innerhalb der Basis. Das Tor öffnet sich für verbündete Einheiten automatisch.

Betonplatten:

Betonplatten verhindern, daß sich feindliche Einheiten durch die Erde in das Stützpunktgelände graben. Außerdem verursachen schwere Waffen und Explosionen auf Betonplatten keine tiefen Krater. Naturgemäß bewegen sich Einheiten auf Betonplatten übrigens schneller fort als auf normalem Gelände.

Im Gegensatz zu Gebäuden können Sie Betonplatten auch dann plazieren, wenn Teile des Terrains als unbebaubar angezeigt werden. In diesem Fall wird lediglich der weiß markierte Bereich "gepflastert". An Hängen und auf Straßen ist das Ablegen von Betonplatten nicht möglich

NOD-GEBÄUDE - KLASSIFIZIERT

Bauhof:

Der Bauhof ist das Herz jedes Stützpunktes. Da er dem Spieler den Bau anderer Gebäude ermöglicht, ist seine Verteidigung für jeden erfolgreichen Befehlshaber oberstes Gebot. In einigen Missionen steht Ihnen zu Beginn ein MBF zur Verfügung, das Sie in einen Bauhof umwandeln können. In anderen Missionen finden Sie einen bereits funktionsbereiten Bauhof vor.

Kraftwerk:

Kraftwerke erzeugen die für den Betrieb aller Stützpunktgebäude erforderliche Energie. Sinkt das Energieniveau unter einen kritischen Wert, fallen einige Gebäude aus oder arbeiten nur noch mit eingeschränkter Leistung.

Hand von Nod:

Die Hand von Nod ist das Ausbildungszentrum der Nod-Infanterie. Sie stellt damit einen wichtigen Teil der Stützpunktverteidigung dar.

Tiberium-Raffinerie:

In einer Raffinerie wird geerntetes Tiberium verarbeitet und in Geld umgesetzt. Da die Speicherkapazität einer Raffinerie begrenzt ist, benötigen Sie für die Lagerung von Tiberium zusätzliche Silos. Wenn Ihre Raffinerie überlastet ist, verlieren Sie den Tiberium-Überschuß, wenn Sie nicht rechtzeitig Silos errichtet haben.

E.M.-Pulskanone:

Mit dem elektromagnetischen Energiestrahl der E.M.-Pulskanone können feindliche Fahrzeuge für einige Zeit außer Gefecht gesetzt werden. Jedes Fahrzeug im Einzugsbereich des elektromagnetischen Beschusses wird dabei ausgeschaltet.

Stealth-Generator:

Der Stealth-Generator dient der großräumigen Tarnung von Einheiten und Gebäuden. Ein Stützpunkt bleibt bis zur Abschaltung des Stealth-Generators getarnt. Auch das Abfallen des Energieniveaus des Stützpunktes unter den kritischen Wert oder die Zerstörung des Stealth-Generators führt zur Deaktivierung des Tarnfeldes. Verteidigungseinrichtungen und Einheiten werden sichtbar, sobald sie das Feuer eröffnen, oder sich aus dem Wirkungsbereich des Generators entfernen. Einheiten, die aus einer Waffenfabrik oder aus der Hand von Nod ausrücken, bzw. Sammler, die eine Raffinerie verlassen, sind kurz sichtbar, bevor sie vom Stealth-Generator erfaßt und getarnt werden.

Funk- und Radarzentrale:

Mit Hilfe der Funk- und Radarzentrale können sich die befehlshabenden Offiziere einen Überblick über das Schlachtgeschehen bzw. über die Truppenbewegungen feindlicher und verbündeter Einheiten verschaffen. Dazu muß die Radarzentrale allerdings permanent mit Energie versorgt werden.

Erweitertes Kraftwerk:

Das erweiterte Kraftwerk erzeugt – wie das herkömmliche Kraftwerk – die für den Betrieb der Stützpunkteinrichtungen erforderliche Energie. Aufgrund seiner Größe ist der Energieausstoß des erweiterten Kraftwerks jedoch etwa doppelt so hoch wie der eines normalen Kraftwerks.

Tiberium-Silo:

In Tiberium-Silos speichern Sie überschüssiges Tiberium, wenn die Speicherkapazität Ihrer Raffinerie ausgeschöpft ist. Stehen in diesem Fall keine Silos zur Verfügung, geht das überschüssige Tiberium verloren.

Waffenfabrik:

In der Waffenfabrik werden neue Fahrzeuge gefertigt. Für den Bau von High-Tech-Fahrzeugen benötigen Sie allerdings zusätzliche Gebäude.

Tiberium-Abfallanlage:

Die Tiberium-Abfallanlage wird von der Erntemaschine mit Tiberium-Abfällen versorgt. Die hier raffinierten und angereicherten Abfälle sind die Grundsubstanz für chemische Raketen. Sobald ausreichend Abfälle zur Verfügung stehen, werden diese automatisch in einen Sprengkopf verladen (vorausgesetzt, Sie verfügen über einen Raketensilo). Nach dem Bau einer Abfallanlage nimmt automatisch eine Erntemaschine die Arbeit auf.

Laserturm:

Der Laserturm ist das Herzstück der Stützpunktverteidigung von Nod. Wie sein großer Bruder, der Obelisk des Lichtes, feuert der Laserturm einen gebündelten Laserstrahl auf feindliche Einheiten. Dank jüngster Fortschritte in der Lasertechnologie bleibt dieses Waffensystem aufgrund interner Generatoren auch bei kritischer Energieversorgung einsatzbereit.

FLAK-Stellung:

Die FLAK-Stellung kann lediglich gegen fliegende Einheiten eingesetzt werden.

Obelisk des Lichtes:

Der Obelisk des Lichtes ist eine beeindruckende Waffe. Seit seinem letzen Kampfeinsatz wurde der Obelisk entscheidend verbessert. Aufgrund der deutlich erhöhten Feuerkraft überleben nur wenige Einheiten einen Treffer dieser vernichtenden Waffe.

Technologiezentrum:

In Technologiezentren entwickelt Nod High-Tech-Waffen. Aus diesem Grund ist ein Technologiezentrum Grundvoraussetzung für den Bau bestimmter High-Tech-Gebäude und -Einheiten.

Heliport:

Der Heliport ermöglicht den Bau und die Wartung von Banshee- und Harpyie-Flugzeugen. Ohne Heliport ist der Bau und die Wartung dieser Flugzeuge nicht möglich.

Raketensilo:

Das Raketensilo ermöglicht Nod den Start von Langstreckenraketen. Dabei handelt es sich meist um Sprengkopf-Raketen oder um chemische Raketen.

Tempel von Nod:

In den Hallen dieses mysteriösen Gebäudes treibt Nod seine Tiberium-Experimente mit durchschlagenden Erfolgen voran. Der Bau des Tempels ermöglicht die Fertigung von Jagdspähern und die Rekrutierung eines Kommando-Cyborgs bzw. von Wagenknackern. Aufgrund der für die Ausbildung dieser Spezialeinheiten erforderlichen Ressourcen kann immer nur eine dieser Einheiten unterhalten werden. Erst nach der Zerstörung einer Spezialeinheit ist die Ausbildung einer neuen Einheit möglich.

Mauern:

Wesentlich stabiler als Sandsäcke sind Mauern aus schweren Betonplatten, die sowohl feindliche Infanterie-Einheiten als auch gegnerische Fahrzeuge aufhalten. Nur bestimmte Einheiten sind in der Lage, Betonmauern mit ihren Waffen zu durchschießen.

Laserzaun-Posten:

Ein Laserzaun besteht aus mehreren Laserzaun-Posten, die durch einen gleichbleibenden Laserstrahl miteinander verbunden sind. Infanterie-Einheiten und Fahrzeuge können diesen Strahl nicht überwinden. Da zwischen den Kontaktposten bis zu vier Felder liegen dürfen, ist mit diesem System der rasche Aufbau eines effektiven Verteidigungsgürtels möglich. Allerdings benötigen Sie für den Betrieb eines Laserzauns große Mengen an Energie.

Automatisches Tor:

Mit einem automatischen Tor schützen Sie Ihren Stützpunkt vor feindlichen Einheiten und der Ausbreitung von Tiberium innerhalb der Basis. Das Tor öffnet sich für verbündete Einheiten automatisch.

Betonplatten:

Betonplatten verhindern, daß sich feindliche Einheiten auf dem Stützpunktgelände eingraben. Außerdem verursachen schwere Waffen und Explosionen auf Betonplatten keine tiefen Krater. Naturgemäß bewegen sich Einheiten auf Betonplatten übrigens schneller fort als auf normalem Gelände.

Im Gegensatz zu Gebäuden können Sie Betonplatten auch dann plazieren, wenn Teile des Terrains als unbebaubar angezeigt werden. In diesem Fall wird lediglich der weiß markierte Bereich "gepflastert". An Hängen und auf Straßen ist das Ablegen von Betonplatten nicht möglich.

GDI- und Nod-Einheiten

GDI-Einheiten
Leichte Infanterie
Grenadiere
Gleitjäger
Ingenieur
Sanitäter
Werwolf
Amphibien-BMT
Mammut-Mk. II
Titan
Schwebepanzer
Disruptor
Mobile Sensoreinheit
ORCA-Jäger
ORCA-Bomber
ORCA-Transporter
Sammler
Gleitjäger

GDI-Spezialeinheiten
Umagaan
Ghoststalker
Landungsschiff
Kodiak
Jagdspäher

Nod-Einheiten
Leichte Infanterie
Bazooka-Infanterie
Cyborg
Ingenieur
Nod-Mod
Kampfbuggy
Teufelszunge
Maulwurf-Panzer
Stealth-Panzer
Artillerie
Mobile Werkstatt
Harpyie
Banshee
Abfallernter
Sammler
Untergrund-BMT

Nod-Spezialeinheiten
Kommando-Cyborg
Montauk
Jagdspäher
Wagenknacker

GDI- UND NOD-GEBÄUDE

GDI-Gebäude
Bauhof
Kraftwerk
Turbine
Tiberium-Raffinerie
Tiberium-Silo
Kaserne
Waffenfabrik
Basisturm
Vulcankanone
RBG-Werfer
Luftabwehr-Raketen
Funk- und Radarzentrale
Kommunikationszentrale
Jagdspäher-Bodenstation
Ionenwerfer-Uplink
Heliport
Technologiezentrum
Werkstatt
E.M.-Pulskanone
Feuersturm-Generator
Feuersturm-Wall
Leichter Vorposten
Automatisches Tor
Betonplatten
Mauern
Concrete Walls

GDI-Spezialbauten
Ionenwerfer
Jagdspäher
E.M.-Schockwerfer
Feuersturm-Abwehrsystem

Nod-Gebäude
Bauhof
Kraftwerk
Tiberium-Raffinerie
Tiberium-Silo
Hand von Nod
Waffenfabrik
Laserturm
FLAK-Stellung
E.M.-Pulskanone
Tiberium-Abfallanlage
Obelisk des Lichtes
Stealth-Generator
Heliport
Technologiezentrum
Funk- und Radarzentrale
Raketensilo
Leichter Vorposten
Mauern
Laserzaun-Posten
Tempel von Nod
Erweitertes Kraftwerk
Betonplatten
Automatisches Tor

Nod-Spezialbauten
Chemierakete
Steuerrakete
Jagdspäher
E.M.-Schockwerfer

WIE WIRD OPERATION TIBERIAN SUN GESPIELT? DIENSTANTRITT

SPIELSTART

WÄHLEN SIE EINE SEITE: GDI ODER NOD

In *COMMAND UND CONQUER TEIL 3: OPERATION TIBERIAN SUN* bestimmen Sie selbst, auf welcher Seite Sie kämpfen möchten: Schließen Sie sich den ehrenhaften Marines der Globalen Defensiv-Initiative (GDI) oder der skrupellosen Bruderschaft von Nod (Nod) an.
Wenn Sie sich für die GDI entscheiden, kämpfen Sie gegen Nod und umgekehrt. In Multiplayer-Missionen kann jeder Spieler versuchen, die Mutantenstämme des Vergessenen Volkes auf seine Seite zu ziehen. In Einzelspielermissionen ist es lediglich der GDI möglich, sich mit den Mutanten zu verbünden.

Die GDI- und die Nod-Streitkräfte sind ausgesprochen verschieden. Jede Armee verfügt über typische Stärken und Schwächen. Außerdem kämpft jede Seite mit unterschiedlichen Einheiten und Technologien und agiert nach einer eigenen Kriegsphilosophie. Während die GDI traditionelle Waffensysteme einsetzt, nutzt Nod bereits Stealth-Einheiten und fortschrittliche Technologien.

Wenn Sie aus dem Hauptmenü ein neues Spiel starten, erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie sich für eine Seite entscheiden müssen. Treffen Sie hier mit einem Mausklick auf die gewünschte Gruppierung Ihre Wahl.

DER TITELBILDSCHIRM

Nach dem Start des Spiels erscheint zunächst der Startbildschirm. Wenn Sie sich hier für eine Seite entschieden haben, werden Sie mit einer Einführungssequenz auf das Spiel eingestimmt. Im Anschluß erscheint das Hauptmenü.
Hier können Sie die Spielart bestimmen, Spieloptionen definieren, Spiele laden und abspeichern oder eine Vorschau der neuen Spiele von Westwood betrachten.

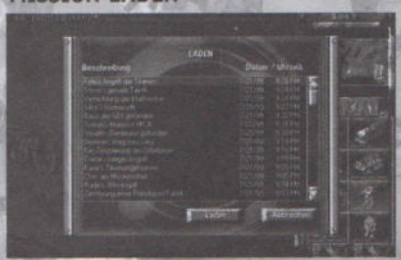
NEUER FELDZUG

Wählen Sie diese Option, wenn Sie ein neues Spiel starten möchten. Nun erscheint ein Bildschirm, in dem Sie sich entscheiden, ob Sie auf der Seite der GDI oder der Bruderschaft von Nod kämpfen möchten.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, die sich direkt auf das Spiel auswirken. Wir empfehlen den Schwierigkeitsgrad "Normal". Sollte Ihnen das Spiel dabei allerdings zu leicht oder zu schwierig erscheinen, dürfen Sie den Schwierigkeitsgrad jederzeit auf "Leicht" oder "Schwer" umstellen. Der Schwierigkeitsgrad kann jedoch NUR zu Beginn eines neuen Spiels eingestellt werden. Während eines Feldzuges ist die Änderung des Schwierigkeitsgrades nicht möglich.
Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad sind die feindlichen Einheiten billiger oder teurer und haben schnellere oder langsamere Fertigungszeiten.

MISSION LADEN



Möchten Sie eine zuvor gespeicherte Mission fortsetzen, wählen Sie bitte diese Option.

Liste der Einsätze

Klicken Sie im nun erscheinenden Bildschirm auf die Pfeil-Schaltflächen, um durch die Liste der gespeicherten Spielstände zu blättern. Wählen Sie den gewünschten Einsatz aus und klicken Sie anschließend auf LADEN.

MULTIPLAYER

Nach einem Klick auf diese Option können Sie zwischen einem seriellen Null-Modem- oder Modem-Spiel, einem Gefecht (Spiel gegen Computergegner), einem Spiel über Netzwerk (wenn vorhanden) oder einem Internet-Spiel über Westwood-Online wählen. Weitere Informationen zu den einzelnen Multiplayer-Modi erhalten Sie nach einem Klick auf "Dokumentation" im Startmenü oder über den AutoPlay-Bildschirm.

OPTIONEN

In diesem Menü können Sie die Bildschirmauflösung, die Lautstärke, Tastaturkürzel, Netzwerkoptionen sowie andere Spieleinstellungen wie Geschwindigkeit, Scroll-Tempo, Detailtiefe und Schwierigkeitsgrad definieren.

SPIEL BEENDEN

Wählen Sie diese Option, um das Spiel zu beenden und zum Betriebssystem zurückzukehren.

SPIELSTEUERUNG

COMMAND AND CONQUER TEIL 3: OPERATION TIBERIAN SUN bietet Ihnen eine optimale Kontrolle über Einheiten und Gebäude. Die Steuerung erfolgt ausschließlich mit der Maus. Nach einem Klick auf eine Einheit oder ein Gebäude können Sie (je nach Typ) Einheiten ausbilden, Gebäude errichten, Angriffe starten, Fahrzeuge reparieren und vieles mehr.
Mit einem Linksklick werden in *COMMAND AND CONQUER TEIL 3: OPERATION TIBERIAN* SUN Befehle erteilt, bzw. Einheiten oder Strukturen ausgewählt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um Aktionen anzuhalten oder einen Vorgang abzubrechen.

SCROLLEN

Wenn Sie den Bildausschnitt auf der Karte verschieben möchten, führen Sie den Mauszeiger an den Bildschirmrand. Hier verwandelt sich der Mauszeiger in einen grünen Pfeil und der Kartenausschnitt wird in die entsprechende Richtung verschoben. Sollten Sie sich am Rand der Karte befinden, erscheint ein Einbahnstraßen-Symbol, das Sie darauf hinweist, daß Sie am Ende der Karte angelangt sind. Sie können außerdem scrollen, indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus auf der Hauptkarte in die gewünschte Richtung ziehen. Das Scroll-Tempo wird über die Spieleinstellungen definiert.

Scrollen ist möglich

Scrollen ist nicht möglich

BEFEHLIGUNG IHRER EINHEITEN

Wenn Sie den Standort einer Einheit verlagern möchten, wählen Sie die Einheit zunächst mit einem Linksklick aus und führen Sie den Mauszeiger anschließend an die gewünschte Zielposition. Befindet sich hier eine feindliche Einheit, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Fadenkreuz. Klicken Sie nun erneut mit der linken Maustaste, greift Ihre Einheit den Feind sofort an, wenn sich dieser in Reichweite befindet oder nähert sich dem Gegner auf Schußreichweite. Steht an der gewählten Position keine feindliche Einheit, wandert Ihre Einheit automatisch an die gewählte Position (sofern dies aufgrund der Geländegegebenheiten möglich ist). Bestimmte Geländeformen sind für Einheiten nicht zugänglich. Befehlen Sie einer Einheit, sich in unpassierbares Gelände zu bewegen, nähert sie sich diesem so weit wie möglich. Um eine Bewegung oder einen Angriff abzubrechen, klicken Sie die entsprechende Einheit mit der rechten Maustaste an. Allerdings führt die Einheit nun den zuletzt erteilten Befehl aus. Wenn Sie dies verhindern möchten, wählen Sie die Einheit erneut aus und erteilen Sie ihr einen neuen Befehl oder drücken Sie 'S' auf der Tastatur, um die Einheit anzuhalten.

Bewegung ist möglich

Bewegung ist nicht möglich

BILDUNG VON TRUPPENVERBÄNDEN

Um Zeit zu sparen, können Sie Ihre Einheiten zu Truppenverbänden zusammenschließen. Wenn Sie mehrere Einheiten gleichzeitig auswählen möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste und halten Sie diese gedrückt. Ziehen Sie nun den Mauszeiger über die gewünschten Einheiten. Der Auswahlbereich wird dabei durch einen Rahmen gekennzeichnet. Lassen Sie die Maustaste los, um alle Einheiten innerhalb des Rahmens auszuwählen. Jetzt können Sie den Truppenverband wie eine Einzeleinheit befehligen. Einige Einheiten eines Truppenverbandes reagieren allerdings nicht auf bestimmte Befehle. Ein Ingenieur wird beispielsweise niemals eine feindliche Einheit attackieren, da er über keinerlei Waffen verfügt.

NEBELSCHLEIER

Zu Beginn jedes Einsatzes liegt das Schlachtfeld unter einem schwarzen Nebelschleier. Dabei handelt es sich um die unbekannten und noch unerforschten Gebiete auf der Karte. Sobald Sie eine Einheit an den Rand des sichtbaren Bereichs bewegen, lichtet sich der Nebel entsprechend der Sichtweite der Einheit. Sie können eine Einheit tief in den Nebelschleier schicken, um so große Gebiete zu erkunden.

DAS SEITENMENÜ

Über das Seitenmenü können Sie auf Informationen und Funktionen zugreifen, die nicht in direktem Zusammenhang mit Ihren Einheiten stehen. Hier befehligen Sie den Bau von Einheiten und Gebäuden. Errichten Sie beispielsweise eine Funk- und Radarzentrale, erscheint im Seitenmenü eine Radarkarte, in dem das Schlachtfeld angezeigt wird. Außerdem können Sie im Seitenmenü das Verhältnis von Energieerzeugung und -verbrauch Ihres Stützpunktes ablesen.

ERRICHTUNG EINES STÜTZPUNKTES

Der Aufbau, die Wartung und die Verteidigung eines Stützpunktes ist für Ihren Erfolg auf dem Schlachtfeld entscheidend. Sie brauchen den Stützpunkt, um Rohstoffe zu verarbeiten (mit dem Tiberium-Sammler und der Tiberium-Raffinerie), bzw. um neue Einheiten zu bauen und zu verteidigen.

Für den Bau eines Stützpunktes benötigen Sie zunächst einen Bauhof. Steht zu Beginn einer Mission noch kein funktionsfähiger Bauhof zur Verfügung, müssen Sie zuerst ein Mobiles Baufahrzeug (MBF) in einen Bauhof umwandeln. Fahren Sie das MBF dazu an die gewünschte Position. Kann das MBF aufgrund des Geländes nicht in einen Bauhof umgewandelt werden, erscheint ein entsprechendes Symbol, wenn Sie den Mauszeiger über das MBF führen. Erhalten Sie die Freigabe zur Errichtung des Bauhofes, klicken Sie erneut mit der linken Maustaste auf das MBF.

Errichten möglich

Errichten nicht möglich

Sobald der Bauhof die Arbeit aufnimmt, werden im Seitenmenü verschiedene Einträge aktiviert. Im oberen Bereich des Menüs erscheint das Symbol der GDI oder von Nod (abhängig davon, auf welcher Seite Sie kämpfen). Wenn Sie eine Funk- und Radarzentrale errichtet haben (und über ausreichend Energie für deren Betrieb verfügen), sehen Sie an dieser Stelle eine Radarkarte.

BAUEN

Unter dem Radarschirm befindet sich eine horizontale Leiste mit vier Schaltflächen. Jede dieser Schaltflächen hat eine bestimmte Funktion: die Reparatur eines Gebäudes, den Verkauf eines Gebäudes oder einer Einheit, die Aktivierung/Deaktivierung eines Gebäudes oder den Aufruf des Wegpunkt-Modus.
Unter diesen Schaltflächen sind zwei Spalten mit Symbolen angeordnet. In der linken Spalte werden alle Gebäude, die Ihr Bauhof errichten kann, angezeigt. In der rechten Spalte finden Sie eine Liste der Einheiten, deren Fertigung oder Ausbildung derzeit möglich ist. Verwenden Sie die Pfeil-Schaltflächen am unteren Rand des Seitenmenüs, um durch die entsprechende Liste zu blättern. Mit einem Linksklick wandern Sie Eintrag für Eintrag nach unten oder oben, mit einem Rechtsklick blättern Sie in der Auswahlliste jeweils eine Seite weiter.
Um ein Gebäude oder eine Einheit zu bauen, klicken Sie in der Auswahlliste mit der linken Maustaste auf das entsprechende Symbol. Die erforderliche Bauzeit erkennen Sie am Farbverlauf des gewählten Symbols im Seitenmenü. Die Baukosten werden automatisch von Ihrem Konto abgebucht. Es kann immer nur ein Fahrzeug und eine Infanterie-Einheit gleichzeitig gebaut werden. Bewegen Sie den Mauszeiger (ohne zu klicken) über das entsprechende Symbol, um die Fertigungskosten für die entsprechende Einheit anzuzeigen.
Sie können Fertigungslisten für Infanterie-Einheiten und Fahrzeuge anlegen, damit die entsprechenden Einheiten automatisch nacheinander gebaut werden. Klicken Sie dazu auf alle Einheiten, die Sie bauen möchten. In eine Fertigungsliste können maximal fünf Einheiten eingetragen werden.

Nach der Fertigstellung eines Gebäudes erscheint das Wort "BEREIT" über dem entsprechenden Symbol im Seitenmenü. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol klicken, verwandelt sich der Mauszeiger über der Karte in ein Plazierungsraster. An diesem Raster erkennen Sie den für ein Gebäude erforderlichen Platzbedarf. Bewegen Sie das Raster nun an die gewünschte Position und klicken Sie mit der linken Maustaste, um das Gebäude zu errichten. Das Raster muß vollständig in weiß erscheinen, damit ein Gebäude an der gewählten Position gebaut werden kann. Rote Bereiche im Raster weisen darauf hin, daß der entsprechende Teil des Geländes nicht bebaubar ist.
Solange Sie mit dem Plazierungsraster arbeiten, können Sie keine weiteren Gebäude errichten. Vor dem Bau weiterer Einrichtungen müssen Sie das bereits fertiggestellte Gebäude plazieren oder den Bauauftrag stornieren. Wenn Sie die Plazierung abbrechen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Plazierungsraster, das dadurch verschwindet. Nach einem Klick auf das Gebäude-Symbol im Seitenmenü wird der Bau abgebrochen und die angefallenen Kosten werden Ihrem Konto gutgeschrieben.
Nach der Ausbildung oder Fertigung einer Einheit finden Sie die neue Einheit vor der jeweiligen Ausbildungs- oder Fertigungsstätte (bei Infanterie-Einheiten die Kasernen, bei Fahrzeugen die Waffenfabrik). Es ist daher ratsam, vor diesen Gebäuden etwas Platz zu lassen, damit sich die verschiedenen Einheiten nicht gegenseitig behindern.

ENERGIE

Links neben den Fertigungssymbolen finden Sie im Seitenmenü eine schmale vertikale Anzeige, die Sie über das Energieniveau Ihres Stützpunktes informiert. Behalten Sie diesen Balken unbedingt im Auge! Da jedes Gebäude Energie verbraucht, ist es lebenswichtig, das Verhältnis zwischen erzeugter und verbrauchter Energie zu kennen.
An der Energie-Anzeige können Sie den Energiebedarf Ihres Stützpunkt sowie den Energieausstoß Ihrer Kraftwerke ablesen. Solange die Anzeige im grünen Bereich bleibt, werden alle Gebäude ausreichend mit Energie versorgt. Sinkt das Energieniveau in den gelben Bereich, ist das Energieniveau Ihres Stützpunktes kritisch. Fällt das Energieniveau noch weiter (also in den roten Bereich), wird der Stützpunkt nicht mehr ausreichend mit Energie versorgt.

Energie ein

Energie aus

NORMALES ENERGIENIVEAU

Der Energieausstoß eines Kraftwerkes ist von der Wartung abhängig. Stellen Sie daher sicher, daß Ihre Kraftwerke permanent gewartet und repariert werden, um einen Abfall des Energieniveaus im ungünstigsten Moment zu verhindern.

NIEDRIGES ENERGIENIVEAU

Energiekrisen verlangsamen die Fertigung neuer Gebäude und Einheiten und führen zur Deaktivierung der Funk- und Radarzentralen (sofern vorhanden) und der Stützpunktverteidigung. Kraftwerke sind daher strategisch wichtige Ziele (vor allem für die Ausschaltung des Verteidigungsgürtels einer Basis). Ohne Energie verliert Ihr Feind sein Radar und ist nicht mehr in der Lage, schnell zu reagieren oder seinen Stützpunkt zu schützen.

ENERGIE-SCHALTFLÄCHE

Mit dieser Schaltfläche im Seitenmenü (in Form eines Blitzes) können Sie Gebäude von der Stromversorgung trennen. Diese Funktion ist vor allem wichtig, wenn Ihr Energieniveau kritisch ist und Sie dringend die Verteidigungsanlagen Ihres Stützpunktes aktivieren müssen. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, verwandelt sich der Mauszeiger in einen Blitz. Nach einem Klick auf ein Gebäude, wird dieses von der Energieversorgung abgeschnitten bzw. wieder an das Energienetz angeschlossen. Abgeschaltete Gebäude erkennen Sie an einem entsprechenden Symbol. Während ein Gebäude von der Energieversorgung abgeschnitten ist, stehen alle Einheiten, Strukturen oder Funktionen des entsprechenden Gebäudes nicht zur Verfügung.

BAU VON KASERNEN

Verfügen Sie über einen Bauhof und die nötigen finanziellen Mittel, können Sie eine Kaserne errichten. Hier werden Infanterie-Einheiten ausgebildet. Anfangs ist die Auswahl an möglichen Einheiten sehr klein. Nach einigen Einsätzen entdecken Sie allerdings neue Technologien und Verbesserungen, die Ihnen die Ausbildung von Spezialeinheiten mit besonderen Fähigkeiten ermöglichen.

GELD, TIBERIUM UND DIE ERNTE

Es gibt nur einen Rohstoff, mit dem Sie diesen Krieg finanzieren können: Tiberium. Das Tiberium auf den Tiberium-Feldern muß geerntet und in einer Tiberium-Raffinerie weiterverarbeitet werden. Erst nach dem Bau einer Tiberium-Raffinerie sind Sie in der Lage, den Rohstoff in Geld umzuwandeln. Über dem Seitenmenü finden Sie eine Anzeige Ihres aktuellen Kontostandes. Beim Bau oder der Reparatur einer Einheit oder eines Gebäudes werden die entsprechenden Kosten von Ihrem Konto abgebucht. Wenn Sie ein Gebäude verkaufen, erscheint der Gegenwert auf Ihrem Konto. Nachdem ein Sammler Tiberium in einer Raffinerie abgeladen hat oder wenn Sie eine Kiste mit Geld finden, wird dies Ihrem Konto gutgeschrieben.

Es gibt zwei Tiberiumarten: grünes und blaues Tiberium. Grünes Tiberium ist sehr verbreitet, allerdings tötet es Infanterie-Einheiten, wenn diese dem stark toxischen Tiberium zu lange ausgesetzt sind. Blaues Tiberium ist sehr selten und daher wertvoller. Leider ist es hochgradig flüchtig und explodiert unter Beschuß.

TIBERIUM, SAMMLER, RAFFINERIE

Suchen Sie in der Umgebung Ihres Stützpunktes nach Tiberiumfeldern. Wählen Sie anschließend den Sammler (mit einem Linksklick) aus und führen Sie den Mauszeiger über ein Tiberiumfeld. Hier verwandelt sich der Mauszeiger in ein Fadenkreuz. Nach einem weiteren Linksklick nähert sich der Sammler dem Tiberiumfeld und beginnt mit der Ernte. Von nun an erntet der Sammler das Tiberium automatisch.

ABLIEFERUNG DES TIBERIUMS

Sie können einen Sammler auch vorzeitig zur Raffinerie zurückschicken. Wählen Sie dazu den Sammler aus und führen Sie den Mauszeiger über die Raffinerie. Nach einem Linksklick auf die Raffinerie kehrt der Sammler mit seiner Ladung zur Raffinerie zurück. Mit einem Rechtsklick heben Sie die Auswahl auf.

Anmerkung: Dirigieren Sie den Sammler in ein Gebiet ohne Tiberiumvorkommen, erntet der Sammler selbstverständlich kein Tiberium. Sobald er sein Ziel erreicht hat, wartet er dort auf neue Befehle. Die automatische Ernte erfolgt lediglich nach dem Bau Ihrer ersten Tiberium-Raffinerie.

AUFBAU VON GEBÄUDEN (NUR GDI)

Die GDI arbeitet nach einem Baukasten-System, das die Erweiterung bestehender Gebäude um zusätzliche Komponenten ermöglicht. Folgende drei Gebäudetypen können auf diese Art erweitert werden: Kraftwerke, Kommunikationszentralen und Basistürme. Eine Scheibe mit vier Vertiefungen zeigt Ihnen, an welcher Position die Erweiterungskomponenten angebracht werden.

REPARATUREN

Wenn Sie ein Gebäude oder eine Einheit reparieren möchten, klicken Sie auf das Schraubenschlüssel-Symbol im Seitenmenü. Der Mauszeiger verwandelt sich nun in einen Schraubenschlüssel, der über einem beschädigten Gebäude zu rotieren beginnt. Nach einem Linksklick wird das entsprechende Gebäude instandgesetzt. Während der Reparatur eines Gebäudes blinkt das Schraubenschlüssel-Symbol. Die Abbuchung der Reparaturkosten von Ihrem Konto erfolgt automatisch. Sie können natürlich auch mehrere Gebäude gleichzeitig reparieren. Wenn Sie die Reparaturarbeiten an einem Gebäude einstellen möchten, klicken Sie erneut mit der linken Maustaste auf das entsprechende Gebäude. Mit einem Rechtsklick verlassen Sie den Reparatur-Modus.

VERKAUF EINES GEBÄUDES

Wollen Sie ein Gebäude verkaufen, klicken Sie im Seitenmenü auf das "$"-Symbol. Der Mauszeiger verwandelt sich nun ebenfalls in ein Dollarzeichen. Führen Sie den Mauszeiger jetzt über ein Gebäude, das Sie verkaufen möchten. Ist der Verkauf möglich, beginnt der Mauszeiger zu blinken. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um das gewählte Gebäude zu verkaufen. Dadurch wird ein bestimmter Prozentsatz der ursprünglichen Baukosten Ihrem Konto gutgeschrieben. Auf diese Weise können Sie auch Fahrzeuge, die sich in einer Werkstatt befinden, verkaufen.

VORSICHT! Solange Sie sich im Verkaufen-Modus befinden, wird jedes Gebäude, das Sie anklicken, sofort abgerissen! Sie können den Verkaufen-Modus mit einem Rechtsklick verlassen.

WEGPUNKTE

Sie haben die Möglichkeit, automatische Patrouillenrouten, Nachschubwege und Angriffsschneisen durch ein Wegpunkt-System zu markieren. Diese Wegmarken bleiben solange erhalten, bis Sie sie löschen.

Anlegen von Wegpunkten

Die einfachste Möglichkeit, mit Wegpunkten zu operieren, ist, Einheiten von Punkt A nach Punkt B zu verlagern. Wenn Sie die Route festlegen, können Sie Gefahren bzw. gegnerische Einheiten und Stützpunkte geschickt umgehen. Betätigen Sie dazu die Wegpunkt-Schaltfläche (oder drücken Sie W auf der Tastatur), um in den Wegpunkt-Modus umzuschalten. Klicken Sie am Anfang nur einmal. Nach jedem weiteren Klick auf die Schaltfläche blättern Sie durch die verfügbaren Wegpunkt-Routen. An der Farbe der Flagge auf der Schaltfläche erkennen Sie den ausgewählten Pfad.

Im Wegpunkt-Modus klicken Sie auf die Stelle auf der Karte, an der Sie den ersten Wegpunkt setzen möchten. Dieser wird durch die Zahl Null (0) gekennzeichnet. Die Reihenfolge der Zahlen ist wichtig, da Ihre Einheiten den Wegpunkte in aufsteigender Reihenfolge, also 0,1,2 usw., folgen.

Sobald Sie den ersten Wegpunkt gesetzt haben, definieren Sie an einer anderen Stelle den nächsten Wegpunkt (dieser trägt die Nummer 1). Sie können im sichtbaren Bereich der Karte beliebig viele Wegpunkte einrichten. Die Wegpunkte sind miteinander durch Linien verbunden, damit Sie sich ein genaues Bild von der Marschroute Ihrer Einheiten machen können. Bodentruppen müssen unpassierbares Gelände umgehen, versuchen dabei jedoch so wenig wie möglich von der vorgegebenen Route abzuweichen.
Wenn Sie alle Wegpunkte gesetzt haben, beenden Sie den Wegpunkt-Modus mit einem Rechtsklick. Wollen Sie den Wegpunkt-Modus wieder aufrufen, klicken Sie auf einen Wegpunkt.

Verlagern und Löschen von Wegpunkten
Um einen Wegpunkt zu verlagern, klicken Sie auf einen beliebigen Wegpunkt auf der Route, die Sie verändern möchten und wählen Sie anschließend den gewünschten Wegpunkt aus. Bewegen Sie diesen an die neue Position und legen Sie ihn dort mit einem weiteren Linksklick ab.
Wenn Sie einen Wegpunkt löschen möchten, wählen Sie diesen zunächst (wie oben beschrieben) aus und drücken Sie Num Entf.

Verfolgen von Wegpunkten
Wenn eine Einheit Ihren Wegpunkten folgen soll, wählen Sie zunächst die Einheit aus und klicken Sie anschließend mit der linken Maustaste auf einen Wegpunkt. Die Einheit begibt sich nun zu diesem und allen folgenden Wegpunkten (mit aufsteigenden Nummern), bis sie das Ende der Route erreicht hat. Denken Sie daran, daß Ihre Einheiten lediglich der Route folgen, ohne dabei feindliche Einheiten zu attackieren.

Patrouillengänge
Sie können mit Hilfe von Wegpunkten auch Patrouillen-Rundgänge definieren. Jede Einheit, die auf eine Patrouille geschickt wird, folgt der vorgegebenen Route bis Sie neue Befehle erteilen.
Erstellen Sie dazu zunächst die gewünschte Wegpunkt-Route und klicken Sie dann mit gedrückter UMSCHALT-Taste auf den ersten Wegpunkt der Route (ohne dabei den Wegpunkt-Modus zu verlassen). Klicken Sie nun mit der linken Maustaste, um den Rundgang anzulegen.

Offensive Patrouille
Soll eine Patrouille auf ihrem Rundgang feindliche Einheiten attackieren, wählen Sie die entsprechenden Einheiten aus und klicken Sie auf einen der Wegpunkte der Patrouille, während Sie die Tasten STRG+ALT gedrückt halten. Jetzt greifen die gewählten Einheiten jede feindliche Einheit, auf die sie stoßen, sofort an.
Eine Patrouille kann allerdings nicht nur angreifen. Schicken Sie beispielsweise eine Reparatur-Einheit (Sanitäter oder Mobile Werkstatt) auf Patrouille, repariert bzw. versorgt die Einheit alle verbündeten Einheiten in der Umgebung ihrer Route. Anschließend setzt die Reparatur-Einheit ihren Rundgang fort, um weitere beschädigte oder verletzte Einheiten zu finden.
Auch Flugzeuge können zu Patrouillenzwecken eingesetzt werden. Diese kehren nur kurz zu ihrem Stützpunkt zurück, um die Waffensysteme neu zu bestücken.

Erweiterte Verwendung von Wegpunkten
Mit Hilfe von Wegpunkten ist nicht nur die Bewegung von Einheiten möglich. Plazieren Sie einen Wegpunkt zum Beispiel auf einem Gebäude, um Ihren Einheiten bestimmte Befehle zu erteilen.

Ausgewählte Gebäude angreifen
Setzen Sie auf ein feindliches Gebäude einen Wegpunkt, folgen Ihre Einheiten der entsprechenden Route, um das markierte Bauwerk zu attackieren. Ingenieure versuchen dabei, das feindliche Gebäude zu erobern. Nach der Zerstörung oder Eroberung eines auf der Route liegenden Gebäudes setzen die überlebenden Einheiten ihren Weg fort, um weitere Gebäude entlang der Route anzugreifen.

Automatisierte Reparatur (nur GDI)
Plazieren Sie einen Wegpunkt direkt auf einer GDI-Werkstatt, um beschädigte Einheiten auf der entsprechenden Route zu reparieren. Wenn bereits eine Einheit repariert wird, folgt eine zweite Einheit der vorgegebenen Route, bis die Werkstatt wieder frei ist. Erst jetzt kann auch die zweite Einheit repariert werden. Nach Abschluß der Reparatur kehrt die Einheit auf ihre ursprüngliche Route zurück.

RADAR
Wenn Sie noch keine Funk- und Radarzentrale errichtet haben, wird anstelle der Radarkarte Ihr Hoheitszeichen (GDI oder Nod) angezeigt. Verfügen Sie über eine aktive Funk- und Radarzentrale, erscheint stattdessen eine Radaranzeige der bisher erforschten Karte, auf der alle sichtbaren Einheiten angezeigt werden. Im Multiplayer-Modus erhalten Sie nach einem Klick auf die Radar-Schaltfläche zusätzliche Informationen über Ihre Feinde. Gelegentlich erscheinen auf dem Radarschirm Video-Briefings mit wichtigen Informationen zum Schlachtgeschehen.

EROBERUNG FEINDLICHER GEBÄUDE
Ab einem gewissen Zeitpunkt steht Ihnen eine Spezialeinheit, der Ingenieur, zur Verfügung. Ingenieure sind unbewaffnet, eignen sich aber für die Eroberung feindlicher Gebäude, für die Reparatur von Brücken bzw. für die Instandsetzung beschädigter Gebäude. Wählen Sie dazu zunächst den Ingenieur aus und klicken Sie anschließend mit der linken Maustaste auf ein feindliches Gebäude, eine Bauhütte oder auf eines Ihrer beschädigten Gebäude. Über feindlichen Gebäuden verwandelt sich der Mauszeiger in das "Eintreten"-Symbol, über Brücken und beschädigten Gebäuden in einen goldenen Schraubenschlüssel.

EINTRETEN-SYMBOL

Wenn Sie ein Gebäude erobern, wird dieses Teil Ihres Stützpunktes. Sie können jetzt weitere Gebäude anbauen, das eroberte Gebäude verkaufen oder selbiges verlassen. Allerdings fällt es dann möglicherweise Ihren Feinden in die Hände. Je nach Gebäudetyp können Sie mit ein wenig Glück Einheiten bauen, die Ihnen normalerweise nicht zur Verfügung stehen. Da Ihre Feinde versuchen werden, das Gebäude zurückzuerobern, sollten Sie auf heftige Angriffe vorbereitet sein.

ZUSTAND VON EINHEITEN UND GEBÄUDEN

Wollen Sie den Zustand einer Einheit oder eines Gebäudes überprüfen, klicken Sie diese(s) im Auswahl-Modus mit der linken Maustaste an. (Mit der rechten Maustaste wird die Auswahl wieder aufgehoben.) Ein grüner Balken weist auf einen guten Allgemeinzustand einer Einheit oder eines Gebäudes hin. Je kürzer der Balken, desto schwerer ist die entsprechende Einheit beschädigt. Färbt sich die Anzeige rot, droht die Zerstörung der Einheit. Einheiten im gelben oder im roten Bereich verlieren deutlich an Effizienz. Dies führt beispielsweise zu längeren Produktionszeiten, langsameren Bewegungen und einer Vielzahl anderer negativer Auswirkungen.
Einige Einheiten verfügen über eine bestimmte Transportkapazität, die durch einige kleine Kästchen in der linken unteren Ecke der ausgewählten Einheit dargestellt wird. So erkennen Sie mit einem Blick, ob die entsprechenden Einheit bereits voll beladen ist, oder noch über freien Laderaum verfügt.

REPARATUR-EINHEITEN

Ab einem gewissen Zeitpunkt stehen Ihnen Werkstätten, Sanitäter und Mobile Werkstätten zur Verfügung. In einer Werkstatt bzw. mit der Mobilen Werkstatt können Sie beschädigte Flugzeuge und Fahrzeuge reparieren. Der Sanitäter kümmert sich um Ihre Infanterie.
Wollen Sie ein beschädigtes Fahrzeug reparieren, wählen Sie es aus und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Werkstatt. Nun fährt die gewählte Einheit zur Werkstatt, in der sie repariert wird. Wenn Sie mehrere Einheiten ausgewählt haben, werden diese nacheinander instandgesetzt. Je nach Art der Einheit und Höhe des Schadens fallen Reparaturkosten an, die von Ihrem Konto abgebucht werden.
Möchten Sie beschädigte Fahrzeuge oder Infanterie-Einheiten mit einer Mobilen Werkstatt bzw. einem Sanitäter reparieren oder versorgen, wählen Sie eine dieser Einheiten aus und klicken Sie anschließend auf die beschädigte Einheit. Der Mauszeiger verwandelt sich dabei in einen Schraubenschlüssel (Mobile Werkstatt) oder ein rotes Kreuz (Sanitäter). Diese Reparaturen sind übrigens kostenlos.

OPTIONEN

Wenn Sie das Optionenmenü aufrufen, wird das Geschehen auf dem Schlachtfeld angehalten. Sie haben nun die Möglichkeit, Grafik- und Audioeinstellungen zu ändern oder die Spieleinstellungen zu definieren. Bitte denken Sie daran, daß ein Multiplayer-Spiel auch weiterläuft, während Sie sich im Optionenmenü befinden – Sie bleiben also weiterhin unter dem Beschuß Ihrer Feinde!

EINSATZ LADEN

Wählen Sie im Optionenmenü den Eintrag EINSATZ LADEN, wenn Sie eine abgespeicherte Mission spielen möchten.

MENÜ EINSATZ LADEN

Blättern Sie mit den Pfeiltasten durch die Liste der gespeicherten Einsätze. Mit einem Linksklick auf LADEN wird die ausgewählte Mission geladen.
Wenn Sie diesen Bildschirm verlassen möchten, ohne einen Einsatz auszuwählen, klicken Sie auf die Schaltfläche ABBRECHEN.

EINSATZ SPEICHERN

Mit dem Eintrag EINSATZ SPEICHERN im Optionenmenü können Sie den aktuellen Spielstand abspeichern. Wählen Sie dazu im nun erscheinenden Menü einen freien Speicherplatz. Speichern Sie das Spiel über einen bereits bestehenden Spielstand, wird dieser überschrieben. Um den Einsatz unter einem neuen Namen abzulegen, klicken Sie auf FREI und geben Sie einen Namen ein. Die Anzahl der gespeicherten Spiele ist von der Größe Ihrer Festplatte abhängig. Wenn Sie nicht über ausreichend freien Festplattenspeicher verfügen, wird der Eintrag FREI nicht angezeigt. In diesem Fall müssen Sie ein Spiel überschreiben oder einige Spielstände löschen.
Anmerkung: Alle Spiele werden ausschließlich im Programmverzeichnis von Tiberian Sun gespeichert.

MENÜ EINSATZ SPEICHERN

Blättern Sie mit den Pfeiltasten durch die Liste der Einsätze. Mit einem Linksklick auf SPEICHERN wird die ausgewählte Mission gespeichert.
Um diesen Bildschirm zu verlassen, ohne einen Einsatz abzuspeichern, klicken Sie auf die Schaltfläche ABBRECHEN.

SPIELSTAND LÖSCHEN

Klicken Sie im Optionenmenü auf SPIELSTAND LÖSCHEN, um einen gespeicherten Spielstand zu löschen und etwas Platz auf Ihrer Festplatte zu schaffen.
Wählen Sie im nun erscheinenden Menü einen Einsatz und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche LÖSCHEN, um den Spielstand zu entfernen.
Bestätigen Sie im folgenden Fenster den Löschvorgang mit einem Klick auf JA. Sollten Sie es sich anders überlegt haben, wählen Sie NEIN.

EINSATZ ABBRECHEN
Wählen Sie diese Option, wenn Ihnen der Spielverlauf nicht behagt und Sie sich geordnet zurückziehen möchten. Wenn Sie Ihre Entscheidung im folgenden Fenster bestätigt haben, kehren Sie zum Titelbildschirm zurück. Nach einem Klick auf die Schaltfläche NEUSTART beginnt der Einsatz von vorne.

SPIELSTEUERUNG
In diesem Menü können Sie die Soundoptionen sowie die Spielgeschwindigkeit und das Scroll-Tempo nach Ihren Vorstellungen einstellen.

SPIELGESCHWINDIGKEIT
Mit Hilfe dieses Reglers verändern Sie die Geschwindigkeit des Spiels.

SCROLL-TEMPO
Mit diesem Schieberegler definieren Sie das Scroll-Tempo des Spiels. Je höher der Wert, desto schneller scrollt die Karte.

SOUNDEINSTELLUNGEN
Wollen Sie die Lautstärke der Musik oder Soundeffekte einstellen, verwenden Sie bitte den entsprechenden Regler. Je weiter Sie diesen nach rechts schieben, desto höher ist die Lautstärke und umgekehrt. Wenn Sie die Musik und die Soundeffekte ausschalten möchten, ziehen Sie den Regler ganz nach links.

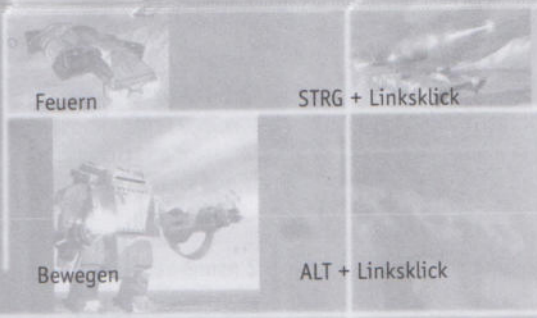
EINSATZ FORTSETZEN
Klicken Sie mit der linken Maustaste auf "EINSATZ FORTSETZEN", um die aktuelle Mission fortzusetzen.

EINSATZZIELE
Sollten Sie Ihre Einsatzziele vergessen haben, klicken Sie auf "EINSATZZIELE", um Ihren Auftrag zu betrachten. Klicken Sie auf " EINSATZ FORTSETZEN ", wenn Sie weiterspielen möchten.

STEUERUNG FÜR FORTGESCHRITTENE

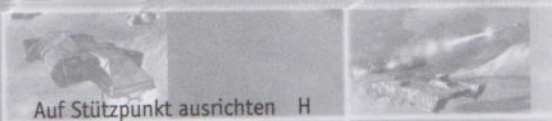
Wenn Sie sich mit der normalen Steuerung Ihrer Einheiten vertraut gemacht haben, ist es an der Zeit, daß Sie sich ein wenig mit der erweiterten Steuerung von COMMAND AND CONQUER TEIL 3: OPERATION TIBERIAN SUN auseinandersetzen. Vor allem, wenn Sie sich mit anderen Spielern messen möchten, ist der folgende Abschnitt wichtig für Ihren Erfolg.

Aktion	Standardtaste(n)	Beschreibung
Optionen	ESC	Mit der ESC-Taste aktivieren Sie das Optionenmenü. Das Spiel wird im Hintergrund angehalten (nicht bei Multiplayer-Spielen).
Bewachen	B	Mit dieser Taste befehlen Sie einer Einheit, eine verbündete Einheit zu bewachen. Wählen Sie eine Wacheinheit, halten Sie die Taste 'B' gedrückt und klicken Sie abschließend auf die zu bewachende Einheit.
Verteilen	X	Mit dieser Taste befehlen Sie Ihren Einheiten, auszuschwärmen. Wählen Sie die entsprechende(n) Einheit(en) und drücken Sie die Taste 'X'. Sobald Sie das 'X' betätigen, nehmen die gewählten Einheiten eine neue Position ein.
Einheit(en) anhalten	S	Mit dieser Taste können Sie Einheiten sofort anhalten. Wählen Sie zunächst die Einheiten aus und drücken Sie anschließend das 'S' auf Ihrer Tastatur.
Folgen	F	Mit der Taste 'F' zentrieren Sie die taktische Ansicht auf die gewählte Einheit und folgen dieser auf der Karte. Wählen Sie die entsprechende Einheit und drücken Sie anschließend die Taste 'F'. Betätigen Sie die Taste erneut, um diesen Modus zu deaktivieren.



Feuern	STRG + Linksklick	Zwingt die gewählten Einheiten, auf etwas zu feuern, obwohl sich dort keine feindlichen Objekte befinden. Wählen Sie zunächst die Einheiten aus und klicken Sie anschließend mit gedrückter STRG-Taste auf das gewünschte Ziel. Ihre Einheiten feuern nun auf das Ziel, bis Sie ein neues Ziel zuweisen oder Ihre Einheiten die Munition verbraucht haben.
Bewegen	ALT + Linksklick	Befehlen Sie Ihren Einheiten, sich an eine bestimmte Position zu bewegen. Wählen Sie die gewünschten Einheiten aus und klicken Sie anschließend mit gedrückter ALT-Taste auf die Zielposition. Ihre Einheiten versuchen nun, sich dem Zielort so weit wie möglich zu nähern.
Sammelpunkt definieren	ALT + Linksklick	Führen Sie neue Fahrzeuge oder frisch ausgebildete Einheiten an einem Sammelpunkt zusammen. Wählen Sie eine Waffenfabrik oder Kaserne aus und bestimmen Sie durch einen Klick mit der linken Maustaste (mit gedrückter ALT-Taste) einen Sammelpunkt auf der Karte. Alle neuen Einheiten werden dadurch nach ihrer Fertigstellung zu diesem Sammelpunkt verlegt.
Radar-Meldung	M	Mit dieser Taste zentrieren Sie den taktischen Bildschirm auf die Position der letzten Radar-/EVA-Meldung. Drücken Sie dazu bitte die Taste 'M' auf Ihrer Tastatur.
Wegpunkt-Modus	W	Wechselt in den Wegpunkt-Modus. Drücken Sie die Taste 'W', um Wegpunkte zu setzen. Betätigen Sie die Taste erneut, um den Modus wieder zu verlassen.

Patrouille	UMSCHALT-TASTE + Linksklick	Definieren Sie mit Hilfe der Wegpunkte einen Rundgang. Plazieren Sie dazu zunächst alle Wegpunkte und klicken Sie anschließend mit gedrückter UMSCHALT-Taste auf den ersten Wegpunkt. Der Mauszeiger verwandelt sich dadurch in einen Rundpfeil.
Offensive Patrouille	STRG + ALT + Linksklick	Befehlen Sie Einheiten auf einer Patrouille, auf jede feindliche Einheit zu feuern. Wählen Sie dazu die entsprechenden Einheiten aus, halten Sie die Tasten STRG + ALT gedrückt und klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Wegpunkt. Ihre Einheiten eröffnen auf ihrer Patrouille nun sofort das Feuer, wenn sie auf feindliche Truppen stoßen. Nach der Zerstörung der gegnerischen Einheiten setzen sie ihren Rundgang fort
Wegpunkt löschen	NUM ENTF	Löscht den ausgewählten Wegpunkt. Wählen Sie zunächst einen Wegpunkt aus und drücken Sie anschließend die Num Entf-Taste auf Ihrer Tastatur.
Taktische Karte, Markierung 1	STRG+F9	Drücken Sie STRG+F9, um auf der taktischen Karte einen Bereich zu definieren, der zukünftig durch Drücken der Taste F9 eingeblendet wird.
Taktische Karte, Markierung 2	STRG+F10	Drücken Sie STRG+F10, um auf der taktischen Karte einen Bereich zu definieren, der zukünftig durch Drücken der Taste F10 eingeblendet wird.
Taktische Karte, Markierung 3	STRG+F11	Drücken Sie STRG+F11, um auf der taktischen Karte einen Bereich zu definieren, der zukünftig durch Drücken der Taste F11 eingeblendet wird.
Taktische Karte, Markierung 4	STRG+F12	Drücken Sie STRG+F12, um auf der taktischen Karte einen Bereich zu definieren, der zukünftig durch Drücken der Taste F12 eingeblendet wird.



Auf Stützpunkt ausrichten	H	Drücken Sie die Taste 'H' auf Ihrer Tastatur, um den Bildausschnitt auf Ihren Bauhof zu zentrieren. Wenn Sie über keinen Bauhof verfügen, wird der Kartenausschnitt angezeigt, auf dem sich Ihr teuerstes Gebäude befindet.
Seitenmenü aufwärts	Bild-Oben-Taste	Mit dieser Taste blättern Sie im Seitenmenü eine Seite (nicht einen Eintrag) nach oben.
Seitenmenü abwärts	Bild-Unten-Taste	Mit dieser Taste blättern Sie im Seitenmenü eine Seite (nicht einen Eintrag) nach unten.
Energie ein-/ausschalten	E	Durch Drücken der Taste 'E' auf der Tastatur können Sie Gebäude von der Energieversorgung trennen bzw. wieder mit Energie versorgen.
Screenshot	STRG-S	Drücken Sie STRG-S, um eine PCX-Datei des Spiels als Screenshot (640x480) abzuspeichern. Betätigen Sie die Tastenkombination erneut, wird ein weiterer Screenshot mit aufsteigender Nummer abgespeichert. Beispiel: SPIEL001.pcx, SPIEL002.pcx, usw.
Nächste Einheit	N	Drücken Sie die Taste 'N', um automatisch die nächste Einheit auszuwählen, egal, wo sich diese auf der Karte befindet.

Alle Objekte auswählen	0	Drücken Sie '0' auf Ihrer Tastatur, um alle Ihre Einheiten, die auf der taktischen Karte zu sehen sind, auszuwählen. Mit einem Rechtsklick wird die Auswahl aufgehoben.
Team definieren	STRG + 0-9	Mit dieser Tastenkombination bilden Sie Teams, die über die entsprechenden Nummern angesprochen werden. Wählen Sie dazu die gewünschten Einheiten aus, und drücken Sie STRG sowie eine Zahl zwischen 0 und 9. Dadurch wird dem Team die entsprechende Nummer zugewiesen. Weisen Sie einem neuen Team eine bereits vergebene Zahl zu, wird das alte Team ersetzt.
Wahl eines Teams	0-9	Mit den Tasten 0 bis 9 werden verschiedene Teams aufgerufen (vorausgesetzt, Sie haben entsprechende Teams gebildet).
Auf Team zentrieren	ALT + 0-9	Drücken Sie ALT und eine Zahl von 0 bis 9, um den Kartenausschnitt auf das entsprechende Team zu zentrieren. Dies funktioniert allerdings nur, wenn Sie die entsprechenden Team gebildet haben. Ist ein Team ausgeschwärmt, wird der Kartenausschnitt angezeigt, auf dem sich die stärkste Einheit des Verbandes befindet.
Einheiten hinzufügen	UMSCHALT-TASTE + 0-9	Mit dieser Tastenkombination können Sie einem Team Einheiten hinzufügen. Wählen Sie zunächst das gewünschte Team (STRG + die entsprechende Zahl) und klicken Sie anschließend mit gedrückter UMSCHALT-Taste auf die Einheit, die Sie in das Team aufnehmen möchten. Durch Drücken von STRG und der Nummer des entsprechenden Teams, werden die neuen Einheiten nun in das Team aufgenommen.
Eine Einheit hinzufügen	UMSCHALT-TASTE + Linksklick	Auf diese Weise fügen Sie einem ausgewählten Team eine Einheit hinzu. Klicken Sie dazu mit gedrückter UMSCHALT-Taste auf die gewünschte Einheit und wiederholen Sie den Vorgang für beliebig viele Einheiten.

MULTIPLAYER

Aktion	Standardtaste(n)
Allianz schließen	A
Radarkarte	TAB

Beschreibung

Drücken Sie die Taste 'A', um eine Allianz mit einem anderen Spieler einzugehen. Wählen Sie zunächst eine Einheit des gegnerischen Spielers und drücken Sie anschließend 'A'. Nun muß der andere Spieler ebenfalls die Taste 'A' drücken, damit seine Einheiten ebenfalls das Feuer einstellen und nicht weiterhin auf Ihre allianzwilligen Truppen schießen.

Mit der Tabulatortaste schalten Sie zwischen der Radarkarte und der Multiplayer-Highscore-Liste um.

MITWIRKENDE

AUSFÜHRENDER PRODUZENT	BRETT W. SPERRY
CHEF-PRODUZENT	DONNY MIELE
CO-PRODUZENT	RADE STOJSAVLJEVIC
TECHNISCHE LEITUNG	STEVE WETHERILL, ERIC WANG
LEITENDE PROGRAMMIERER	JOE BOSTIC, STEVE TALL, BRET AMBROSE
PROGRAMMIERER	NEAL KETTLER, DENZIL E. LONG, MARIA DEL MAR MCCREADY LEGG, JONATHAN LANIER, GREG HJELSTROM
ZUSÄTZLICHE PROGRAMMIERUNG	WEI SHOONG TEH
DESIGN-LEITUNG	BRETT W. SPERRY, ADAM P. ISGREEN, ERIK YEO
DESIGNER	JOHN ARCHER, MICHAEL LIGHTNER, PATRICK PANNULLO, PATRICK CONNELY, DAVID LEARY
LEITUNG 3D-DESIGN	ERIC GOOCH, JIM MAY, TSE CHENG LO
3D-DESIGN	MARGO ANGEVINE, CHUCK CARTER, DAN LYONS, BOB MARKER, MILES RITTER, CHIP MYERS, CHRIS DEMERS
KÜNSTLERISCHE LEITUNG	JOSEPH B. HEWITT IV, FERBY MIGUEL
KÜNSTLER	MATTHEW HANSEL, SHELLY JOHNSON, REN OLSEN, DAN LYONS, DAVID POTTER
KONZEPT-KUNST	GARY L. FREEMAN, JACK MARTIN, JEFF HYDORN
ZUSÄTZLICHE KUNST	MATTHEW SKUTNIK, MICHAEL BAKER, BRYANT JOHNSON, SETH SPAULDING, DAVID STOKES, SEAN WANG, DAVID WHITE
LEITUNG AUDIO	PAUL S. MUDRA
ORIGINAL-SOUNDTRACK	FRANK KLEPACKI, JARRID MENDELSON
SOUND-DESIGN	PAUL S. MUDRA, DWIGHT K. OKAHARA
MOTION-CAPTURING	KURT VORDAHL, PATIENCE BECQUET
KOMPRIMIERUNG	TIM FRITZ
LEITUNG QUALITÄTSSICHERUNG	GLENN SPERRY, MIKE MEISCHEID,
QS-LEITUNG	D'ANDRE CAMPBELL, SHANE DIETRICH
QS	LLOYD BELL, MIKE SMITH, JOHN HALL, CHRIS BLEVENS, DEMARLO LEWIS, ALEX COLOM, ERROL CAMPBELL, JASON CAMPBELL, JASON PRIMAS, JUSTIN BLOOM, KENNETH CARTER, LEVI LUKE, MICHAEL CHATTERTON, PAUL WINEGARDNER, RANDY STAFFORD, RICHARD RASSMUSEN, SHAWN TREANTS, STEVE LAITY, STEVE SHOCKEY, STEVE TARANTINO, CLINT AUTREY, MICHAEL MAY, CHAD FLETCHER, TROY LEONARD, BEAU HOPKINS, RHODA ANDERSON, BRENDA BILLIOT, TIM HEMPEL
MARKETING	LAURA MIELE, LINCOLN HERSHBERGER, AARON COHEN, CHRIS RUBYOR, TED MORRIS
VERPACKUNGSDESIGN	CREATIVE DYNAMICS INC.
HANDBUCH	RADE STOJSAVLJEVIC
HANDBUCH-LAYOUT	OMR

DEUTSCHE VERSION	
LOKALISIERUNGSLEITUNG	BIANCA NORMANN
ÜBERSETZUNG	ROBERT BÖCK
DOKUMENTATIONSLAYOUT	FRANK WERNER
TESTS	MANUEL BERTRAMS
QUALITÄTSSICHERUNG	LARS BERENBRINKER
MARKETING	BENEDIKT SCHÜLER

BESETZUNG	
MICHAEL MCNEIL	MICHAEL BIEHN
JAMES SOLOMON	JAMES EARL JONES
KANE	JOSEPH D. KUCAN
ANTON SLAVIK	FRANK ZAGARINO
UMAGAAN	CHRISTINE STEELE
OXANNA KRISTOS	MONIKA SCHNARRE
CHANDRA	KRIS IYER
VEGA	FRANCISCO QUINN
HASSAN	ADONI MAROPIS
TRATOS	CHRISTOPHER WINFIELD
NOD-ANCHORMAN	THYME LEWIS
JAKE MCNEIL	DANIEL KUCAN
PILOT DER KODIAK	ATHENA MASSEY
STÜTZPUNKT-COMMANDER TAO	BAYANI ISON
MUTANTEN-KOMMANDO	NILS ALLEN STEWART
GHOSTSTALKER	GIL BIRMINGHAM
GDI-MARINES AUF DEM SCHLACHTFELD	CATHY DEBUONO, WILEY PICKET
NOD-SOLDATEN AUF DEM SCHLACHTFELD	SIDNEY LIUFAU
CORPORAL LEWIS	ERIC RUTHERFORD
PILOT DER MONTAUK	ALAIN BENETAR
TECHNIKER AUF DER PHILADELPHIA	JEFFERY J. CASTILLIO
NOD-SERGEANT	ANDREW BRYNIARSKI
STIMME VON CABAAL	MILTON JAMES
STIMME VON EVA	JESSICA STRAUS

PRODUKTION	
PRODUZENT	DONNY MIELE
REGIE	JOSEPH D. KUCAN
CO-REGISSEUR	DONNY MIELE
DREHBUCH	PETER OCKO
BUCH	DONNY MIELE, BRETT W. SPERRY, ERIK YEO
WEITERE DIALOGE	JOHN LEWINSKI, MARGARET STOHL
BILDREGIE	KURT RAUF
BEARBEITUNG	BARBRA SPANGERS, KEVIN BECQUET
CASTING	MARILEE LEAR, C.S.A.
SOUND-PRODUKTION	PAUL S. MUDRA, DWIGHT K. OKAHARA
LEITENDER PRODUZENT	KATHRYN BRINK
LEITENDER PRODUKTIONSMANAGER	STEVEN F. TORNABENE
PRODUKTIONSMANAGER	BARRY GREEN, KAREN GLOYD
REGIEASSISTENZ	PAUL BASTARDO
PRODUKTIONSASSISTENTEN	DANA WHITE, PATIENCE BECQUET
LOCATION-MANAGER	EDWARD FICKETT
LOCATION-SCOUTS	JEAN HAND, LEANNE LINDSEY
TRANSPORT	PAUL BILLINGS
BELEUCHTER	ANTHONY SIMMS
KEY GRIP	JOHN DWYER
GRIPS	JOHN GRAY, JEREMY SETTLES
SCHUSSEFFEKTE	PATRICK KERBY
SPEZIALEFFEKTE	RADE STOJSAVLJEVIC
CGI-SUPERVISOR	CHUCK CARTER
SPEZIALEFFEKTE-SUPERVISOR	MICHAEL LAWLER
SPEZIALEFFEKTE	KEVIN BECQUET, CHUCK CARTER
KOSTÜME UND MAKEUP	RON WILD
MAKEUP-ASSISTENT	JASON SEIGAL
MAKEUP-KÜNSTLER	JIM SACCA
ASSISTENZ DES MAKEUP-KÜNSTLERS	MELISSA STREET
FRISUREN	ALLISON C. BONANNO
ASSISTENZ	NICOLE CHRISTENSEN
KOSTÜME	KAREN STEVENS
LEITER KOSTÜME	OLWEN G ZARLENGO
ASSISTENZ	JOHN STONE
BAUTEN	THE EFFECTS NETWORK
REQUISITE	JON PROFANT, STEPHEN F. OLSEN, LARRY LINSON, NATHAN MORRISSEY, RUFUS HEARN
STORYBOARD	KEVIN FARRELL
SCRIPT-SUPERVISOR	MARK THOMAS
BOOM-OPERATOR	RICHARD RASMUSSEN
CATERING	YOU NAME IT CATERERS
BESONDERER DANK AN	SCOTT A. CHRISTENSEN, ELIZABETH BROGLIA, ROBERT ALLMANDINGER, ALEXANDER J. GLOYD, MARIE CRADDOCK, CHRISTOPHER D. DEMERS, JEREMY OLSON, MICHAEL LIGHTNER, LEVI LUKE, JOHANN HEISEY, MICHAEL WILD, BRIAN BANKE, STU RICH, JOSEPH MCAVOY, SYLVESTER SMITH, SATOMI HOFFMAN, SHELLY JOHNSON
WEITERE STIMMEN	TERRENCE WALKER, MIKE LEGG, LOUIS CASTLE, LINCOLN HERSHBERGER, FRANK KLEPACKI, BRENDA BILLIOT, DAVID YEE, ADAM ISGREEN, GARY COX, COLIN MCLAUGHLAN, ERIC WANG, ERIC GOOCH, JAMES MCNEIL, JENNIFER HOGE, GLENN SPERRY, PAT JENKINS, RADE STOJSAVLJEVIC, TED MORRIS, CHRIS RUBYOR,RANDY STAFFORD,JOHANN HEISEY,MICHAEL RUPPERT, DEMARLO LEWIS,GERALD DELOFF, JIM MAY,KEITH LEVENSON, LINCOLN HERSHBERGER,MIKE BELL, CHUCK CARTER,PAT PANULLO, D'ANDRE CAMPBELL, LEVI LUKE, ROBBIN W. FETZER, STEVE SHOCKLEY, JASON CAMPBELL, CHRIS BLEVENS, JEFF "TRATOR" FILLHABER, PAUL BILLINGS, TED MORRIS, ALEX "FLUBY" COLOM, FRANK KLEPACKI
DANK AN	LOUIS CASTLE, TONY CASTLE, DON MATTRICK, GRAEME STRUTHERS, BING, DG, MIKE LEGG FOR HIS UNQUENCHABLE EXUBERANCE, LENSFLARES – 'CAUSE EVERYONE LOVES A GOOD LENSFLARE, NEWTEK, DYNAMIC REALITIES, WORLEY LABORATORIES, THE BRILLIANT ARCHITECTURE OF ANTONI GAUDI.

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.
DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOLT.
ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD IN DER VORLIEGENDEN FORM GELIEFERT.

Eingeschränkte Garantie

Electronic Arts gewährt dem Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine Garantie von 12 Monaten ab Kaufdatum in bezug auf die Medien, auf denen diese Software-Programme gespeichert sind. Während dieser Frist werden dem Käufer fehlerhafte und mangelhafte Medien ersetzt, sofern das Original-Produkt einschließlich des Kaufbelegs, der Angabe der Mängel sowie der Adresse des Käufers an Electronic Arts geschickt wird.
Diese Garantie ist eine zusätzliche Garantie und beeinträchtigt in keiner Weise die Garantiebestimmungen Ihres Landes.
Diese Garantie bezieht sich nicht auf Medien, die unsachgemäß verwendet wurden.

Rücksendung nach Ablauf der Garantiefrist

Um nach Ablauf der Garantiefrist eine Ersatzlieferung zu bekommen, senden Sie die Original-CD an den Kundendienst von Electronic Arts.
Bitte legen Sie eine kurze Beschreibung des Defekts bei, einen Euroscheck über 20,- DM, und vermerken Sie Ihren Namen, Ihre Anschrift sowie eine Telefonnummer, unter der Sie tagsüber für Rückfragen erreichbar sind.

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Pascalstr. 6, 52076 Aachen
Unser Kundendienst steht Ihnen werktags von 9.30-13.00 Uhr und 14.00-17.30 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

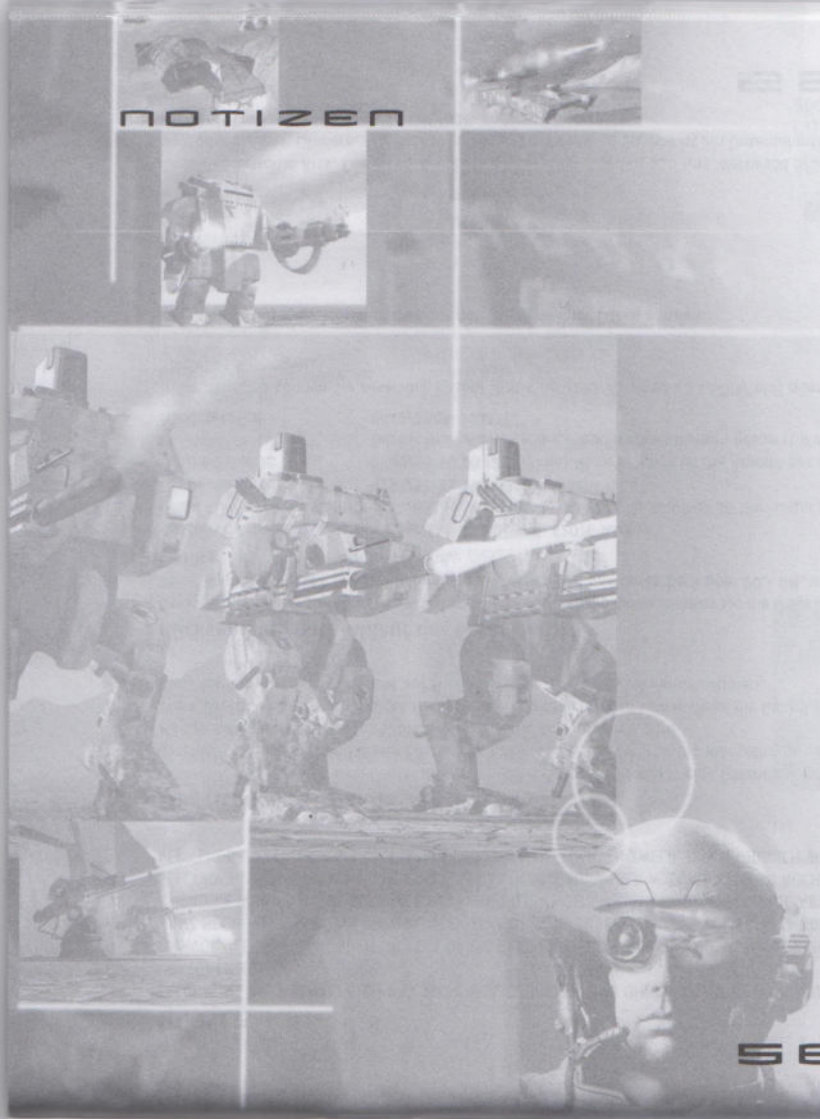
Für Deutschland:	0190/57 23 33 (1,21 DM/min)
Für die Schweiz:	0900/55 40 20 (2 SFr/min) Nicht möglich ist die Anwahl aus der Schweiz mit einem Handy, von einer Telefonzelle oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der diese Servicenummern gesperrt sind.
Für Österreich:	0049/2408-940777

In Deutschland können Sie zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (2,42 DM/min) oder 0190/90 00 30 (2,40 DM/min) (für ältere Spiele) in Anspruch nehmen, wenn Sie Spieletips benötigen.

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.

© 1999 Electronic Arts, Command & Conquer, Operation Tiberian Sun und Westwood Studios sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den USA und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Westwood Studios ist ein Unternehmen von Electronic Arts(tm). Windows ist Warenzeichen oder eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

NOTIZEN

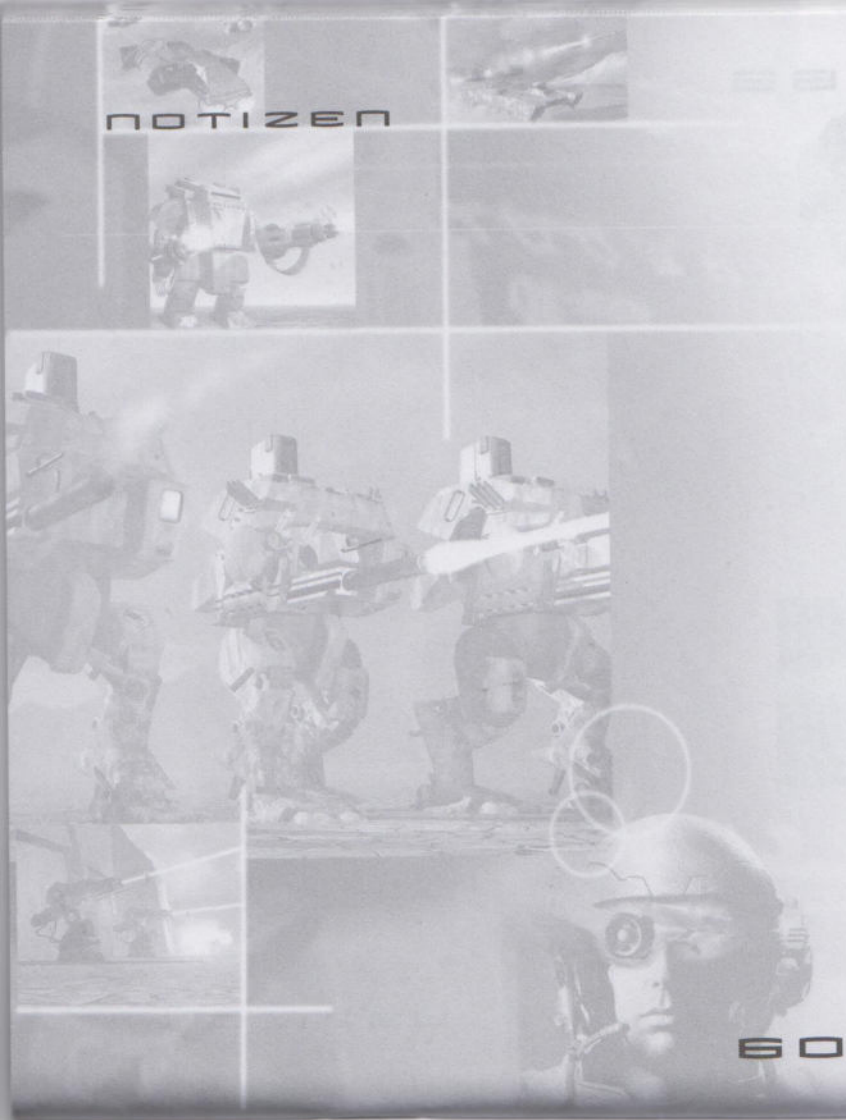


NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN

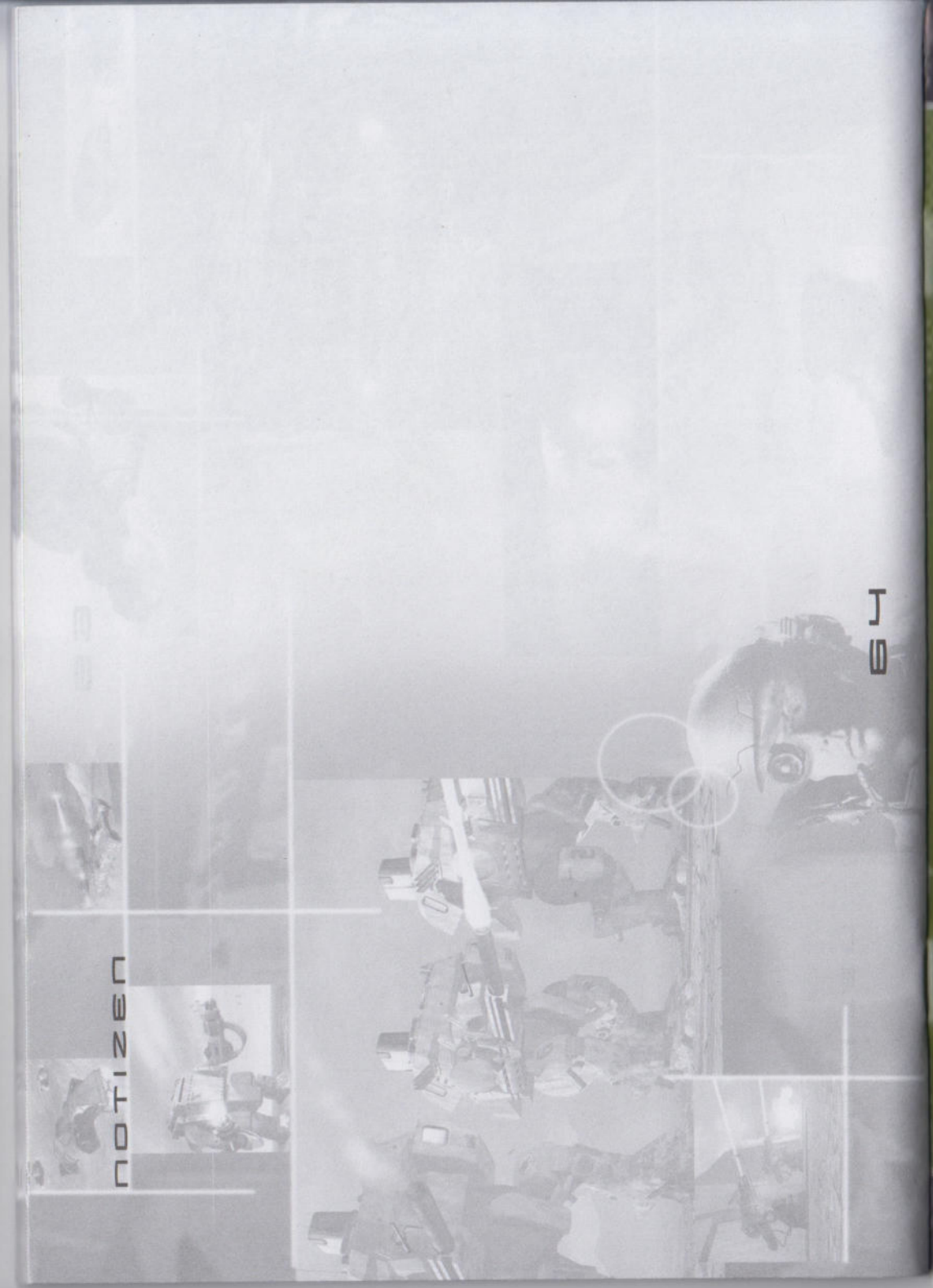
NOTIZEN



NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN



Die dritte Macht

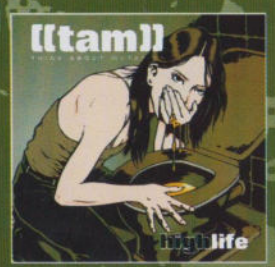
THINK ABOUT MUTATION

Der Kampf zwischen GDI und NOD erreicht ein neues Level. Denn nun gibt eine dritte Macht: TAM. Mit brachialer Gewalt schicken sie sich an, die Welt zu unterwerfen und den Kampf um das Tiberium für sich zu entscheiden. Mit allen Raffinessen des technologischen und ideologischen Kampfes erobern sie Landstrich für Landstrich. Ihre mächtigste Waffe ist der Sound, der jeden Betroffenen zu einem neuen, kampfbereiten Member der TAM Forces mutieren läßt. Das umfassende Netz an Rekrutierungsbüros sorgt für ständigen Nachschub an neuen Kämpfern für die Macht des TAM Sounds. TAM braucht auch dich! Melde dich umgehend im nächsten Record Store und **bekenne dich zu TAM!**

twotribes der offizielle Song zu „Command&Conquer" Teil 3 – Operation Tiberian Sun.
Single ab 30. August
highlife das Album ab 27. September

Motor
Music GmbH
A UNIVERSAL MUSIC COMPANY

COMMAND & CONQUER™



547600-2

561055-2

COMMAND & CONQUER

TEIL 3: OPERATION

TIBERIAN SUN

FAN-COLLECTION

- C&C TIBERIAN SUN T-SHIRT
- C&C TIBERIAN SUN CAP
- C&C TIBERIAN SUN MOUSEPAD
- C&C TIBERIAN SUN UHR

„DIE OFFIZIELLE C&C3 MERCHANDISE-KOLLEKTION ZU DEM MEISTVERKAUFTEN PC-SPIEL ALLER ZEITEN. JETZT IM HANDEL ERHÄLTLICH.“

Westwood STUDIOS

ELECTRONIC ARTS

WWG08801932M